BUG!

GAGUINHO

GROUND STROKE

POWER RANGER FIGHTING EDITION

WEAPON LORD

Ganhe 1 PLAYSTATION Promoção

SUPER NINTENDO • PLAY STATION • ULTRA 64 • SEGA CD • 32X • 3DO
MEGA DRIVE • SATURN • VIRTUAL BOY • JAGUAR CD • NEO GEO CD

GAME-X

TRAMA

REVISTA GAME-X Nº 2 - R$ 3,50

MORTAL KOMBAT 3
Todos os Golpes, Segredos e Truques

- GUNNERS HEAVEN
- SPACE HULK
- CHRONO TRIGGER
- GOLDEN AXE THE DUEL

WeaponLord

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND
COMPLETO E DETONADO!!!

DICAS TRUQUES NOTÍCIAS EXCLUSIVAS

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

MEGA DRIVE | SEGA CD
SATURN | SUPER NES
NEO GEO | JAGUAR
NEO CD | PLAYSTATION
3 DO | 32 X

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ-CEP 03309-000-TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA-CEP 02018-011-TEL/FAX 959 0530

Agradecimentos
À Marilda da,
Progames de Santana.
Rua Dr. Cesar, 1180
Tel.: (011) 861.6392
São Paulo SP

STREET GAMES

VENDAS E LOCAÇÕES DE CARTUCHOS E CDS

TODOS OS LANÇAMENTOS DOS VIDEOGAMES

TODOS OS CONSOLES

RUA BORORÉ, 285

CASA VERDE - SÃO PAULO - SP

Agora não tem mais desculpa!! Quem perdeu...

A melhor e mais nova revista pra quem manja mesmo de GAMES

NÃO DETONE SUA REVISTA, TIRE XEROX

SIM. QUERO RECEBER A REVISTA GAME X Nº 1

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA, no valor total no pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04599-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

PREÇO R$ 3,50 VALIDADE ATÉ 31/01/96

indeX

SUPER NINTENDO

08 STAR TREK - DEEP SPACE NINE
08 PORKY PIG
08 FOREMAN FOR REAL
09 KING ARTHUR
10 THE MASK
11 MECHWARRIOR 3050
12 POWER RANGERS - FIGHTING EDITION
12 SPEEDY GONZALES - LOS GATOS BANDIDOS
14 WEAPON LORD
18 SUPER MARIO 2 - YOSHI'S ISLAND
24 CHRONO TRIGGER
26 MORTAL KOMBAT 3

SATURN

09 SLAM DUNK
13 D'S DINE
30 GOLDEN AXE - THE DUEL

PLAYSTATION

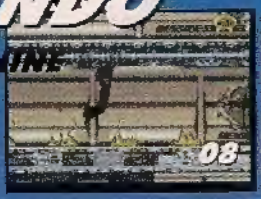
09 NIGHT STRIKER
10 AQUANAUT'S HOLIDAY
11 GROUND STROKE
13 PRIME GOAL EX
34 GUNNERS HEAVEN

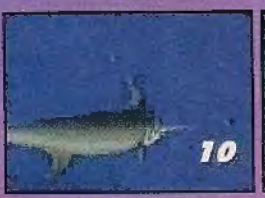
3DO

12 BUG!
13 TRIP'D
38 SPACE HULK

MEGA

10 EXO SQUAD
11 BATMAN FOREVER





GAME XPRESS

06

Mostramos o controle do Ultra 64 • RPG do Mario • Listão do mês • Destruction Derby • Wing Arms • Fire Hawk • Loaded (Sanguinário) • Sega CD (Só um denovo!) • Agora com 32X • Deadalus • Clockwork Knight 2 • Secret of Evermore • E muito mais novidades...

X-TRICKS

40

Todos os golpes e segredos de Mortal Kombat 3, Killer Instinct, Weapon Lord, Primal Rage • Power Rangers • Movie • Fighting Edition • Exo Aquad • Mechwarrior 3050 • Gex • Judge Dredd • Boogerman • urban Strike • Shadow Squadrin • tripe Play 96 • bomberman 3 • toh Shin Den • Kyle Petty's no fear Racing • Hell • Maga Man 7 • Black-Thorme • Air Combat • Club Drive • Demons Crest • Zero • EarthWorm Jim • Bug! • Worldwide Soccer • Gunners Heaven • Road Rash • E muitos outros macetes de jogos...

DRAGÃO BRASIL Nº 1

DB Nº 2

DB Nº 3

DB Nº 4

DB Nº 5

DB Nº 6

DB Nº 7

DB Nº 8

DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

DB Nº 12

REVISTA DRAGÃO
A PRIMEIRA...
A INDEPENDENTE...
A MAIOR

COLECIONE JÁ!

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

OS Nº 1 a 7 R$ 3,00 - OS Nº 8 a 12 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL (ref.DB)

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐
7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

VALE XEROX

TRAMA EDITORIAL

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

GAME-X

REDAÇÃO

DIRETOR EDITORIAL
Ruy Pereira

PESQUISA
Iracema Braga

DIRETOR DE ARTE
Roberto Avelino

DESENVOLVIMENTO VISUAL
Alexandre Távora (DTP)
Marcelo Christian (DTP)

FOTOSCANNER
Ari Nelson Corrêa

SECRETÁRIO GRÁFICO
Álvaro Corrêa

COLABORADORES
Alexandre Távora (Ilustração)
Darius Roos (Projeto Visual)
Dawis Roos (Projeto Visual)
Hebe Ester Lucas (Revisão)
Marcelo Cassaro (Vinhetas)

PILOTOS E TEXTOS
Danilo Perez (SGT Trabuco)
Darius Roos (Lord Xook)
D'Artagnan
Dawis Roos (Slayer)
Dr.Xurros
Igor David Perez (Sansão)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

CONTATOS
Magdalena Barbera
Tércio Prado

ASSISTENTE
Shirley A. Ferreira

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS

DISQUE (011) 887-5408

DIRETOR
José Luiz Cazarim

ASSISTENTE
Luisa Anunciatta

A revista GAME-X é uma publicação mensal da TRAMA EDITORIAL LTDA.
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 - São Paulo - SP
Tel.(011) 8887-3060/ 889-9594
Fax (011) 885-8879

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Fotolito: Bureau Bandeirante
Impressão e acabamento:
Globo Cochrane Gráfica
Capa: Ilustração de Caribé

RECADO AO LEITOR

NHACI GROUNCHI SLEPT! Oops...Você está aí? Deixa só eu dar um "pause" para passar o recado...

A revista nº 1 foi um arraso. Nas locadoras de games não se falava em outra coisa quando um exemplar aparecia por perto. Afinal, estava difícil achar uma revista cheia de dicas e truques de verdade, aquele negócio de trocentas dicas "bestas" você não encontra aqui... Só trocentas dicas espertas!

Esse mês já tem seção nova na revista: é a X-Flash, que traz de maneira bem rápida uma análise completa dos games que estão pintando no mercado... Lá tem todos os gêneros e consoles com grandes detalhes: notas, fabricante, nº de fases, jogadores, estilo e até algumas pequenas dicas de como se dar bem no game.

Acabei de dizer que no X-Flash as dicas eram pequenas, né? Mas, calma, a seção X-TRICKS desse mês está muito maior, são 7 PÁGINAS com todos os golpes e segredos de Mortal Kombat 3, Primal Rage, Killer Instinct e mais um MONTÃO de truques de vários outros games. É uma loucura!

A "PROMOÇÃO PlayStation" continua. É só mandar o cupom preenchido junto com o "selinho" da revista e torcer para ser o escolhido...

O GAME X-PRESS desta edição não é brincadeira. Meu fiel mosqueteiro D'Artagnan foi ao fundo do poço e trouxe o que pode ser a primeira imagem do CONTROLE DO ULTRA 64... E não pára por aí: tem o listão dos games que estão pintando no mercado e ainda outras novidades.

Lembra que no mês passado disse que nos veríamos dando um pulo em uma tartaruga? Pois é, me enganei um pouco. Yoshi chega arrebentando na nova aventura do Super Mario, toda explorada por nós, só que agora passa quase o tempo todo comendo os inimigos (Errr! No bom sentido, é claro!). E para você que curte muita pancadaria tem: Weapon Lord (sanguinário e cheio de golpes e códigos), MK3 e a volta fabulosa de Golden Axe numa versão Kick and Punch... Segundo nosso piloto, SLAYER é o melhor game de porrada dos últimos tempos.

Arf, arf! Deixa eu pegar um pouquinho de ar . arf, arf! Tem também Space Hulk, um game de estratégia que arrasa no 3DO; estratégias de Gunners Heaven, Chrono Trigger e mais um "cacho" de outros games que chegaram à redação.

Agora deixa eu voltar à minha brincadeira e dar um pé na bunda de Bowser... É claro que, para sorte de vocês, vou dar muitas chicotadas em meus "escravos pilotos" e deixá-los trabalhando dia e noite... Afinal, mês que vem tem mais... Talvez até bananas!

Dr. Xurros

CARTAS

Aí galera, agora vocês já sabem, sempre que quiserem bater um papo, elogiar, reclamar, meter o pau (epa?), denunciar, puxar o saco, mandar presentes (Ehhhl). Não esqueçam de nós, podem encher o saco e entupir-nos de cartas, afinal gostamos de saber o que nosso público acha da revista.

Escreva para:

Revista GAME-X
CAIXA POSTAL 19113
CEP 04599-970 São Paulo - SP

CARTA DO LEITOR

GAME X PRESS

O mosqueteiro está de volta com novidades ainda mais quentes . . .

Uh la lá, esse mês tem Mario em RPG, as primeiras do Sonic para Saturn ... Uma tonelada de games que estão para sair nos video games do mercado ... E, é claro, as fofocas e verdades sobre o sigiloso Ultra 64 ...

LANÇAMENTOS NOTÍCIAS

RPG do Mario!

Pois é, em breve chegará às nossas mãos uma nova obra de arte da Nintendo... Só que novamente em conjunto com outra softhouse, a Square, que detém os melhores games de RPG já feitos. O pessoal deve lançar o game no Japão 1 ou 2 meses antes dos States (aqui deve chegar um pouco depois).

Com gráficos ao estilo Donkey Kong, o game tem a mão mágica de Shigeru Miyamoto (é o cara que criou Mario e Zelda) e o estilo dos feras da empresa. Ainda sem previsão oficial de lançamento... Traz pelo menos 32 mega... Chato hein?!

S + S + S = Sonic no Sega Saturn

É isso mesmo, fala-se numa versão do final do ano em diante com o herói segamaníaco de cabelos arrepiados...

Não foram divulgadas fotos, apenas desenhos de quais poderiam ser os companheiros do espinhudo nessa nova aventura... E isso em um fanzine "meia boca" (não confiável) de Tóquio... Mas é melhor não arriscar. O negócio é botar a boca no trombone e dizer tudo: os loopings agora serão bem mais malucos, com a tela girando em 3D a toda hora (além da opção de visões diferentes). Ao que tudo indica, trará gráficos poligonais (melhores que os de Clockwork Knight) ou semelhantes aos do BUG! (para Saturn). Os personagens novos eram: uma onça, uma coruja, um cheetah (parece com puma, só que muito rápido) e um golfinho... Todos eles filhotes e com várias animações diferentes — será verdade?

+ e + Mortal Kombatentes

Na imprensa internacional, as últimas sobre o MK3 afirmam que nele há mais do que 7 lutadores secretos... Além dos 14 normais, há o Smoke e o Noob Saibot (esses com dicas divulgadas e tudo mais)... Pois é, só que não pára por aí; fala-se também em Mileena, Reptile, Scorpion, Jade e Kitana. Com isso, o game passaria a ter mais de 20 personagens... Haja sangue!

O sanguessuga no PlayStation

A galera que tem um Nintendo já curte a série Castlevania faz muito tempo... Depois foi a vez do Super NES, Turbo Grafix e, por último, o Mega Drive... Em todas as versões o game mostrou ótimo serviço, tudo de primeira!

Só que a Konami, criadora do game, está entrando de cabeça na produção de jogos para o PS-X... Vem por aí games de porrada, corrida, nave, esporte e, imaginem só... uma versão "muito" poderosa de Castlevania para PlayStation. Só que agora não é mais um dos Belmont que está na parada: agora você controla Alucard, o filho do próprio Drácula.

A versão tráz toda a qualidade KONAMI... e desde já pode ir deixando a galera arrepiada — cuidado com a jugular!

Um viva ao Ultra 64

Demora pra sair, mas já vem. O console da Nintendo cada vez que demora mais para sair, vai ficando menos lembrado... Só que ninguém aqui dá mole, não... Continuamos cutucando a fera.

Em fase de desenvolvimento há um game do Donkey Kong, outro do Yoshi, um do Mario, um do Kirby... Ou seja, nenhum dos grandes heróis da própria Nintendo foi esquecido.

Além deles, também aterrissando, Star Fox X (Starwing X, na Europa), Robotech, Battletech X - The Power Mechwarrior, um game com o minhocão Earthworm Jim, Killer Instinct (com a segunda versão prometida para o meio de 96), Ultra Cruisin' USA (com modo para 2 jogadores e mais carros) e, quem diria, uma versão exclusiva do "ferradaço" Star Wars — The Shadows of Empire, uma versão em conjunto com a Lucas Arts (aquela do George Lucas e do Spielberg).

CONTROLE DO U64

A Nintendo divulgou as fotos do seu Ultra 64, do cartucho, dos chips... Deu as características técnicas e tudo quanto é tipo de informação... Mas, cadê o controle? Por que tanto mistério?

Explico pra vocês... A gigante N só não soltou nada sobre seu novo "joystick" porque estava estudando um novo sistema de movimentação (o que é isso?), calma.

Na maioria dos games o controle funciona normalmente, só que... A Nintendo tem "Os" games, alguns bem diferentes... Pela primeira vez teremos contato com movimentação 3D e comandos em 3D também.

Pouco foi divulgado sobre a fera (nada oficialmente), mas do pouco mostrado já se impressiona, os botões são: START, SELECT, A, B, C, X, Y, Z, Left, Right (pode ser que tenha dois de cada, seguindo ao PlayStation), o direcional normal e ainda a novidade... Mais um direcional (ugh!), vai ser dedo pra tudo quanto é lado (cuidado heim!). Você contou? São 12 botões e mais 2 direcionais!

LISTÃO DO MÊS...

RPG DO MARIO

Super Nintendo

A galera do SNES vai de DOOM, Gargoyles (com gráficos surpreendentes), SPAWN, Super Bowl III - Final Edition, NHL 96, Frank Tomas - Big Hurt Baseball, Real Monsters, Boogerman e WWF Wrestlemania (com gráficos digitalizados).

VERSÃO BETA DO CONTROLE DO USA!

Mega Drive

Com uma listinha melhor esse mês, o Mega traz Light Cruzader, Vectorman, Real Monsters, Phantom 2040, Gargoyles (dos estúdios Disney), College Football USA 96, NHL 96, Quarterback Club '96, NFL Primetime '96 e Garfield (com sono, folgado, gordo e cheio de lazanha!).

3DO

O fabuloso e esperado Blade Force (com tecnologia de última geração e trama criminais), Killing Time (só pelo nome já deu pra sacar que é matador), D'S DINE 2, Ballz - The Director's Cut, Deadalus e as primeiras fotos da segunda versão de FIFA International Soccer (esse ainda não é confirmado!).

PlayStation

Um RPG em 3D bem ao estilo dos japonas é o Tokio Dungeon. Também tem 3x3 EYES, Hermie Hopperhead, Tekken 2 (com melhoras gráficas e mais personagens), Toh Shin Den 2 (melhor ainda!), NBA JAM Tournament Edition, NHL Fase Off, NFL Game Day... Warhawk (com naves bem ferradas), Twisted Metal (perseguição de carros em alta velocidade), Primal Rage, Raising Kain, Solar Eclipse... Mas, escutem só, vem aí um game que vai dar o que falar: é "Loaded", muito mais sangrento que MK, e bem ao estilo de visão do SMASH TV.

Sega-CD

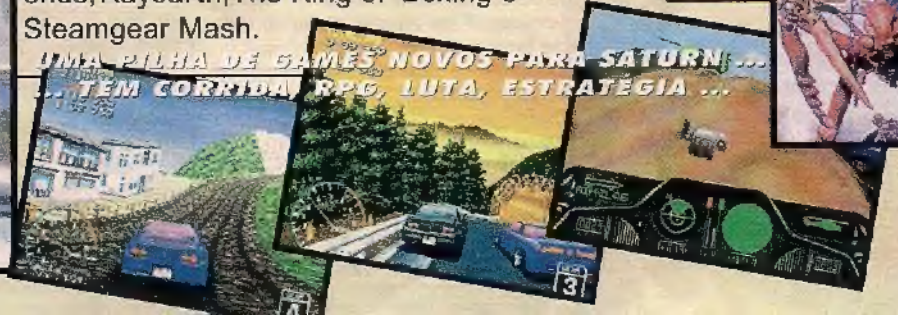
De novo só um game... The Adventures of Batman & Robin.

32X

Enfim, Pitfall - The Mayan Adventure, Virtua Fighter, Kolibri e World Series Baseball.

Saturn

Tá chegando Rayman, High Velocity (uma espécie de Out Run com qualidade de 32-BIT), Black Fire, Destruction Derby (nova sensação do asfalto), Clockwork Knight 2, Wing Arms, Blue Seed, Shining Wisdom, Dark Legends, Rayearth, The King of Boxing e Steamgear Mash.



LANÇAMENTOS NOTÍCIAS

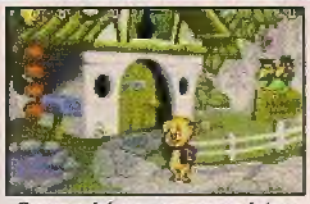
X-FLASH

VRUMMM ... Essa é uma nova seção da revista, aqui você verá uma análise rápida dos games que estão pintando... Todos eles são avaliados e criticados rapidamente e, para na hora do aperto não se ferrar, tem dicas e truques também...

PORKY PIG
Super Nintendo
SUNSOFT

JOGADORES: 1
CONTINUE
GRÁFICO: 7,0
MÚSICA/SFX: 4,0
DESAFIO: 5,0
DIVERSÃO: 5,0
6 FASES

Sua aventura se passará nos pesadelos desse gordo molenga. Os cenários são bem variados e, por sinal, muito caprichados.
As fases podem ser no velho oeste, na floresta, na neve, na água, na mina abandonada e no castelo mal-assombrado. Mas não espere ver tudo com a mesma cara a cada vez que ligar o video game. A mesma fase pode estar ora chovendo, ora nevando, com neblina ou com sol.
A trilha sonora não tem nada a ver com o game. Também a jogabilidade é "truncada", com poucos e lentos movimentos, parece que seu personagem vai parar e puxar um ronco!


Sempre há uma pequena introdução no início de cada fase com o cenário que virá a seguir.

Para acabar com o "velhinho" você terá de rebater os tiros que ele manda em você.

Quando chegar próximo aos trilhos, na fase do "velho oeste", vá devagar... Senão o trem acaba pegando você!

Para pegar esse tubarão na fase da água o esquema é desviar e depois cair sobre sua cabeça...

PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY

✔ O chefe final do game é um robô biruta. Para detoná-lo é simples: fique pulando na cabeça do Patolino (no andar mais alto) e, assim que o robô aparecer por perto, acerte-o com seu grande "popô"... A cabeça do pato é um local seguro onde os ataques inimigos não pegam. Outra vantagem é que ao ficar pulando sobre a cabeça do pato, o robô diminui seu ritmo e se torna um alvo bem mais fácil.

FOREMAN FOR REAL
Super Nintendo
ACCLAIM

JOGADORES: 1
PASSWORD & CONTINUE
GRÁFICO: 8,0
MÚSICA/SFX: 8,0
DESAFIO: 8,0
DIVERSÃO: 4,0
19 FASES

Seu lutador e os adversários parecem ter *chumbo no pé*, lerdos pra caramba! Além disso, são todos "Santos" nada de glóbulos vermelhos na tela, não tem sangue!
São 3 modos de jogo: "carrer", onde seu lutador começa fraquinho e vai ganhando STATUS a cada luta; *exibition*, onde você pode lutar contra um amigo ou computador; e o "tournament", no qual você escolhe um entre os lutadores e tira um "campeonatinho".
O game tem passwords, e bota letra nisso... Bem grandes, para seu bem, eles devem ser anotados com o maior cuidado.

George Foreman é o lutador mais equilibrado do jogo.

Complete uma seqüência de golpes com um gancho especial.

Use a esquiva apenas em golpes altos e a defesa em baixos.

Sua vitória sai até nos jornais, conforme sua fama aumenta.

FOREMAN FOR REAL

✔ Já ouviram falar que a melhor defesa é o ataque, pois é verdade. Para se defender dos ataques inimigos, o negócio é "jabear" feito um louco.

✔ É claro que às vezes é melhor se desviar. Só não exagere, como fez o SGT Trabuco, que ficou retardado depois de levar uma série de cruzados na orelha.

✔ Para dar um "Uppercut" animal, aperte baixo, baixo A.

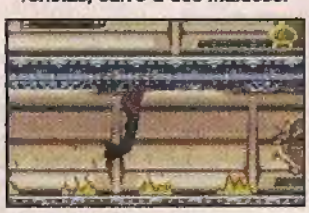
STAR TREK: DEEP SPACE NINE
Super Nintendo
PLAYMATES

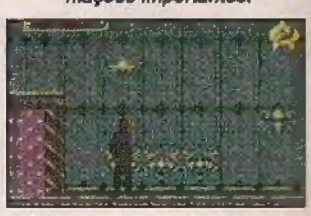
JOGADORES: 1
PASSWORD & CONTINUE
GRÁFICO: 5,0
MÚSICA/SFX: 2,0
DESAFIO: 8,0
DIVERSÃO: 8,0
NÃO FORNECIDO FASES

Deep Space Nine é baseado na safra mais recente da saga Star Trek. A história se passa agora numa imensa estação espacial chamada Deep Space Nine. Na pele do comandante Benjamim Sisko, você terá de encontrar um bando de terroristas nervozinhos.
O game é ótimo, reúne ação e toques de RPG... O clima é semelhante ao do FLASHBACK. Só que os caras sacanearam, fizeram uma trilha sonora de dar arrepios, ergh! A parte gráfica teve suas mancadas, é apenas razoável. O jogo é difícil, só para feras. Se você está iniciando, é melhor não arriscar.

Sua estação está sendo ameaçada por uns maníacos terroristas, salve-a dos malucos.

Converse com vários membros da tripulação para obter informações importantes.


Quando o chão estiver pegando fogo o negócio é passar por cima, pendurando-se no teto.


Passe essa fase abrindo passagens após "acender" as estátuas das paredes.

STAR TREK DEEP SPACE NINE

✔ Para destruir a máquina de bombas: atire no globo de onde saem as granadas e mantenha o *felzer* apontado para "superaquecer" a máquina... Tome cuidado com as pedras que caem do teto e tudo bem.

KING ARTUR

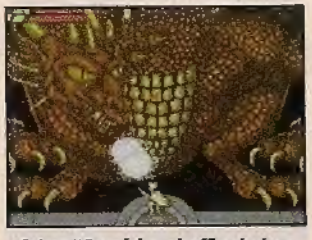
Super Nintendo

ENIX

A apresentação é a melhor parte do jogo com belas imagens.

Você terá de explorar muitos lugares no jogo, até o inferno.

No castelo existem muitos inimigos, na maioria cavaleiros



O bonitão aí é o chefão do jogo. Seus ataques são MUITO fortes.

Pois é, Camelot está em perigo e não há mais guerreiros para defendê-la, Merlin (o mago famoso) então vai ao futuro e trás para o passado 12 jogadores de futebol americano. E isso, é claro, não poderia dar outra coisa além de muita confusão.
Bem original esse enredo heim? É, só que a famosa RPGista ENIX não levou esse trabalho muito à sério e, acabou desenvolvendo um game um tanto fraco... Gráficos pouco detalhados e de má movimentação, músicas até que "escutáveis", só que enjoativas e uma "lentidão" no desenrolar da trama toda. Vale mais pela curiosidade do enredo!

JOGADORES 1
PASSWORD & CONTINUE
GRÁFICO 5,5
MÚSICA e FX 6,0
DESAFIO 5,0
DIVERSÃO 5,5
INDEFINIDO FASES

KING ARTUR

✔ Há inimigos babacas que ficam quase sem atacar e também os bem chatos. Chegue perto dos caras se defendendo e depois do ataque deles meta a espada na cabeça...

✔ Para movimentos longos, use a visão do mapa... Assim você não perde tempo e não fica de saco cheio procurando pelas passagens de tela do game.

SLAM DUNK

Gekum

BANDAI

Na apresentação seu time se reúne com o técnico, briga com os adversários e tudo mais.

Na hora de escolher a posição dos jogadores aparecem os desenhos que mostram tudo.

O professor "Basketball" ensina como jogar e controlar seu time em quadra... É um cara legal!

Ameace antes de arremessar para enganar o adversário e ficar sem marcação.

Japonês não entende mesmo de basquete. A única coisa interessante no game é o "Dr. Basketball": ele explica tudinho sobre como controlar seu time e jogadores em quadra. Basquete é um jogo que exige habilidade, velocidade e precisão... Mas nesse game você não precisa de nada disso. Ele é monótono, você não consegue fazer faltas.

JOGADORES 1 ou 2 JUNTOS
GRÁFICO 7,5
MÚSICA e FX 4,0
DESAFIO 7,5
DIVERSÃO 4,5
NÃO DIVULGADO FASES

SLAM DUNK

✔ Na hora de escolher a tática defensiva, prefira a marcação homem a homem.

✔ Se você quer arremessar, mas está marcado, use o botão Y para enganar o adversário e em seguida arremesse.

NIGHT STRIKER

Play Station

VING

Há no jogo uma série de tiros inimigos que podem ser destruídos, para isso é só atirar neles...

Nas águas aparecem essas lanchas "passando a milhão". Fique parado no meio atirando.

Os barquinhos não atiram, mas podem ir de encontro a você, por isso é melhor acabar com eles.

Na última fase seu herói vira um robô, mas o esquema do jogo continua igualzinho... tiro, tiro!

Parecido com o antigo Space Harrier, só que muito pior. A ação aqui consiste em uma perseguição policial. Há passagens no jogo onde você escolhe o caminho. Há fases em rios, cidades, túneis, fábricas, etc. Sua nave robô percorre os cenários em alta velocidade metendo bala em tudo quanto é cara... E, conforme você passa uma fase, pode aumentar sua energia.
Para terminar o jogo você não precisa muito mais do que segurar o tiro e ficar balançando o controle de um lado para o outro. Isso acaba decepcionando muito.

JOGADORES 1
CONTINUE
GRÁFICO 3,5
MÚSICA e FX 4,5
DESAFIO 3,5
DIVERSÃO 4,0
? FASES

NIGHT STRIKER

✔ Na fase em que você passa pelas águas, a melhor maneira de posicionar sua nave é próxima à superfície, pois os inimigos são na maioria barcos e lanchas, os quais não voam, é claro.

✔ A maioria dos chefes faz um movimento que mostra a hora que vai atacar, fique de olho em cada detalhe e aprenda a fugir das investidas inimigas.

XFLASH

THE MASK

✔ Segure os botões L, R e aperte o Y rapidamente para que seu personagem saia correndo feito um louco e dando vários socões nos inimigos. Use isso nos chefes de fase.

✔ Ao avistar o seu fiel amigo, o cachorro, procure feito um louco por uma passagem que chegue a ele, pois aumenta 50 pontos de energia e poder seus.

✔ Sempre que encalhar em alguma tela, fique de olho nos detalhes. Procure por pequenas rachaduras, buracos, estrelinhas que brilham, etc.

✔ Na última fase, pegue as notas musicais, soltadas pelos músicos, renovando seu poder e energia.

THE AQUANAUT HOLIDAY

✔ Alguns peixes só ficam em um tipo de terreno. Veja qual é para se localizar com mais facilidade.

✔ Verifique sempre as reservas alimentícias colocadas no mapa e troque-as de posição quando necessário.

✔ As espécies de animais vivem cada uma a profundidades diferentes, algumas mais no fundo, outras mais próximas à superfície.

EXO SQUAD

✔ Para derrotar o último cara do game, atire em sua cabeça e pule para desviar dos pequenos tanques que chegam por baixo. Use o escudo (botão A) para defender-se dos mísseis que o canalha lança sobre você. Repita a operação até que ele morra e assim a humanidade se dará bem novamente.

THE MASK

Super Nintendo

BLACK PEARL

JOGADORES: 1
CONTINUE

GRÁFICO: 7,0

MÚSICA/FX: 6,0

DESAFIO: 4,0

DIVERSÃO: 7,0

7 FASES

As fases são cheias de salas e passagens bem estranhas... É um sobe e desce muito louco. Só que os gráficos dos cenários não são muito caprichados, é difícil identificar algumas passagens (ralos, canos e trombetas... por onde nosso herói costuma andar). As músicas são as mesmas do filme, bem empolgadas... Seu personagem é um caso à parte, muito rico em movimentos, ele parece ter um coelho em cada buraquinho (epa!)... Usa arma, cornetão, martelo, corre, gira, pula, dança, cai de cara, se esborracha... (ufa! E ainda tem mais).

Sempre que o máscara chega em um chefe de fase faz caras e caretas... e que caretas - ergh!

Pula bastante para procurar por itens nas partes altas das fases. Elas são recheadas deles.

Quando você usa um desses golpes estranhos seu personagem gasta pontos de "magia".

Enfrente o último chefe usando sempre a comida com o soco... Renove-se nas notas musicais!

AQUANAUT'S HOLIDAY

Play Station

ARTDINK

JOGADORES: 1
BATERIA

GRÁFICO: 8,5

MÚSICA/FX: 4,5

DESAFIO: 8,0

DIVERSÃO: 4,5

INDEFINIDO FASES

Com gráficos interessantes, é composto por montanhas, corais, algas, areia calcária, conchas e muitos animais submarinos, entre eles: tubarões, baleias, tartarugas, raias, enguias, peixes-espada, lulas, águas-vivas e mais uma porrada de outros.
Você pode montar uma base de pesquisa no fundo do mar e ficar vagando lá por baixo, dar comida para os peixinhos, estudar suas características, seu habitat, costumes, tudo o que tem de treco na biologia marinha e também o que der na sua telha.
Jogo bem devagar... Se preferir, em caso de emergência, use o traves-seiro.

A qualquer momento do game você pode retornar à "base", acostume-se com isso.

Pode-se chegar bem perto desses peixões... Aqui os caras não te atacam não!!

Lembre-se sempre de que cada peixe vive em uma profundidade e região características ...

Os peixes pequenos andam em sua maioria em cardumes... É uma forma de proteção.

EXO SQUAD

Mega Drive

PLAYMATES

JOGADORES: 1
PASSWORD & CONTINUE

GRÁFICO: 7,0

MÚSICA/FX: 4,0

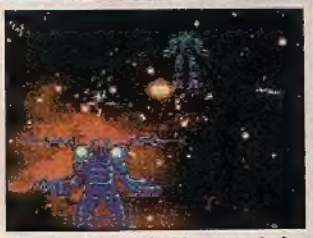
DESAFIO: 5,0

DIVERSÃO: 7,0

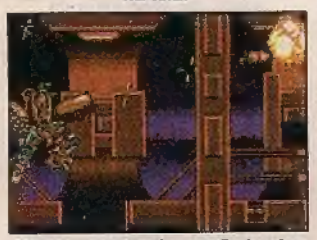
23 FASES

Com mais de vinte fases, personagens diferentes e bastante ação, lembra jogos de arcade. São três tipos de fases: a corpo a corpo, passada por Rita Torres (gostosona que usa um brinco ridículo no nariz); as fases comuns, com visão lateral tipo "Contra", na qual seu personagem é Wolf Bronski; e a aérea, onde você controla J.T. Marsh, um cara que parece cortar o cabelo na barbearia do Ray Charles.
O mais legal do jogo é o versus, no qual você "tira um pau" (veja lá, hein!) com um amigo seu. Apesar de ser bem lento, é divertido (óleo nas juntas ajudaria?).

Nas fases aéreas saia mirando assim que o oponente aparecer na tela.



Visuais bem coloridos e variados dão a esse game ótimos gráficos, é duca!



Nas fases laterais a ação lembra um "Contra", só que mais lento e robotizado...

Aqui o game fica lento, tire proveito quando o inimigo estver no chão.

BATMAN FOREVER

Mega Drive

ACCLAIM

Robin pode ser uma ótima pedida quando a coisa fica preta.

Use rasteiras, voadoras e armas para atingir os oponentes, cada uma tem técnica própria.

Inimigos grandes podem ser destruídos facilmente usando-se as armas especiais.

Batman deverá ter o maior cuidado para não levar um pau de seus inimigos.

Batman parece muito com Mortal Kombat. Os socos, chutes, rasteiras... Idênticos aos dos carniceiros, até as bat-bugigangas lembram magias ..Só faltava dar "fatality".

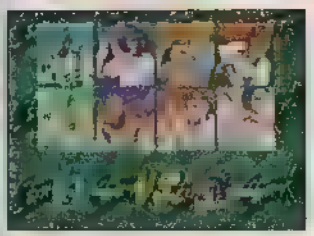
Os gráficos foram caprichados, digitalização de primeira! Já o som, socorro! Parecem falar de boca cheia.

É a pior das versões do morcegão, uma pena. Para compensar, esse game é difícil. Mas tem mancadas, não tem continues, passwords, bateria, nada, nada... O que ajuda é que completando 100% da fase, você ganha uma vida (que miséria!)

GROUND STROKE

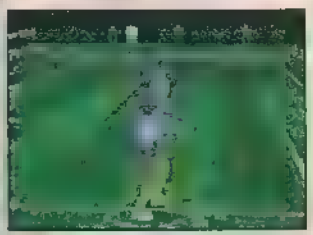
Play Station

OCEAN



Há oito jogadores bem colados no ranking: metade homem, metade mulher.

Saque num canto da tela e devolva a bola adversária no outro.



As bolas de fundo são mais seguras, mas uma subida bem feita pode decidir o ponto.

A visão de longe é a melhor de quadra, não fique com as tomadas de câmera próximas.

Tênis é ação, suor, jogadas, grito e alegria... mas parece que o fabricante não sabe disso. Novidade só nos gráficos poligonais e visões diferentes da quadra. Seu personagem tem poucos movimentos e por isso você se torna limitado demais.

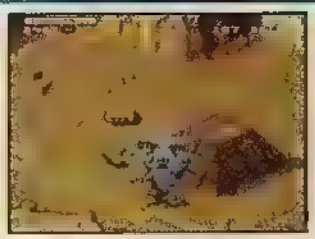
As partidas podem ser simples ou em duplas, os pisos de grama, argila ou duro; 1, 3 ou 5 sets. Estarão à sua disposição oito feras do tênis, só que com os nomes "evemente" trocados. André Agassi, por exemplo, é aqui o Legassi... Poderia ser muito melhor, mas tudo bem, o Play Station está engatinhando ainda.

MECHWARRIOR 3050

Super Nintendo

ACTIVISION

Na primeira fase, do lado esquerdo, destrua o angar que fabrica os "mecha" gigantes.



Essas instalações devem ser destruídas antes que o tempo acabe... Senão, GAME OVER!

No gelo você deverá destruir os radares inimigos para acabar com a interferência.

Para acabar com os "mechs", gire em torno deles e atire sempre com armas fortes.

Robôs do tamanho de um prédio, tecnologia e muita bala. Baseado no clássico "Robotech", seus inimigos estão armados até os dentes. Gráficos caprichados e sons à altura, esse game também é difícil que até dói. Você não pode sair por aí distribuindo tiros pra todo lado.. para se dar bem, o negócio é ir bem na manha e economizar tiros e energia.

O Mega Drive também já teve sua versão do game tempos atrás, com sons e gráficos superiores a do SNES. Só que agora a jogabilidade melhorou muito e a panca daria está um pouco mais fácil.

✔ **Na segunda fase estoure o teto do elevador e suba usando o bat-gancho; com isso você encontrará um andar secreto.**

✔ **Na terceira fase encontre as duas vidas e deixe acabar o tempo; fique repetindo a operação até acumular 99 vidas.**

✔ **Assim que você perceber que o adversário irá subir à rede, prepare-se para mandar uma bola alta e encobri-lo.**

✔ **Não abuse muito dos tipos de visões do game; dê preferência às que te dão uma visão maior da quadra.**

✔ **Como seu personagem tem pouca mobilidade, é melhor não arriscar muito e ficar quase sempre no "jogo de comadres", jogando só no fundo... Quando ele bobear, aí é a hora de arriscar uma tática ofensiva.**

✔ **Detone os "mechs" inimigos usando a mesma estratégia deles: fique circulando em torno dos caras e não pare de atirar... frite-os de uma vez.**

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS
The Fighting Edition

✔ Para matar o último chefão, dê "ganchos" com o Tigerzord ou "shoryukens" com o Thunder. Defenda-se de suas magias e ele não terá chance alguma.

✔ Preste atenção nas táticas de ataque inimigas, geralmente são repetitivas. Estude cada uma e bole um meio de destruí-los com mais facilidade.

✔ Alguns personagens possuem ataques e movimentos bem variados. Prefira sempre usar um desses, para não ter problema algum com os inimigos. Uma boa escolha é o Lord Zed.

SPEEDY GONZALES
Los Gatos Bandidos

✔ Para matar o primeiro chefe do jogo, o melhor é esperar até que ele pare de se movimentar e, depois, pular dando um chute em sua cabeça.

✔ Na fase do castelo, há um pequeno pote que te deixa mandando fogo pela boca. Use esse fogo para acender a lenha do caldeirão e suba na fumaça soltada por ele.

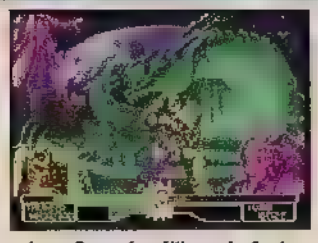
✔ Acabe com a festa do chefe do navio dando voadoras, logo que ele revelar seu esconderijo. Depois, vá para baixo e proteja-se por trás dos barris.

BUG!

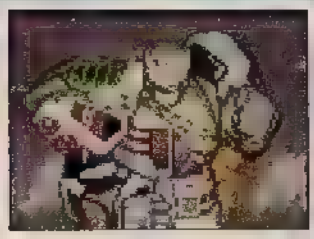
✔ As vezes quando você não sabe o que fazer é melhor procurar por inimigos... Eles geralmente ficam onde você ainda não foi.

POWER RANGERS
Super Nintendo
BANDAI

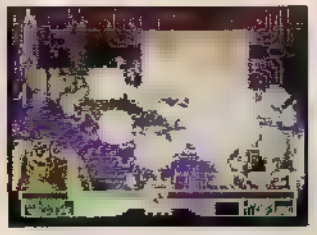
Você poderá escolher entre nove personagens no modo "versus", sendo que um deles é o último chefe e só pode ser selecionado usando-se um código secreto (veja X-TRICKS) Há golpes especiais que podem ser acionados quando a barra de energia estiver trovejando e também golpes normais (veja X-TRICKS)
No jogo normal você poderá controlar Thunder Megazord ou Mega Tigerzord até acabar com todos os inimigos. Agora é só destruir essa renca de robôs que estão te enchendo o saco e ir pra galera!



Ivan Ooze é o último chefe do jogo. Destrua-o com ganchos.



As imagens do jogo são tão boas quanto a apresentação.

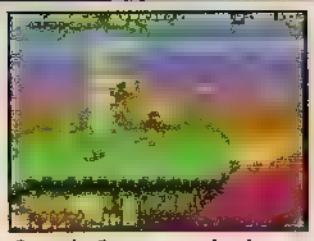


Todos os personagens possuem um golpe fatal que pode ser ...

... acionado quando o medidor de poder estiver cheio.

SPEEDY GONZALES
Super Nintendo
SUNSOFT

Aventura é o que não vai faltar! O ratinho mais rápido de todo o México terá de passar por vários cenários bem variados. Tem fases nas montanhas, nas florestas, nas cidades, nos castelos, na neve, no espaço e até em um navio pirata.. ô lôco, meu!
Os movimentos simples como pular, correr e chutar, aliados à idéia de se ter vários caminhos e passagens secretas nas fases, fazem deste game uma ótima escolha. Até as vozes e músicas são demais. Bem alegres e cheias de toques mexicanos. Ajude Slawpack Rodrigues a resgatar seus amigos e... Arriba! Arriba!



Sua missão no game é salvar os ratinhos que estão presos no meio das fases.

No castelo, procure pelo potinho com pimenta; engula-o e você cuspirá fogo.

Brrrr! Alguns bonecos de neve são inimigos, não se arrisque e pule em tudo que se mexer.

Pule na cabeça desse cara e depois se proteja por trás dos barris.

BUG!
Sega

Uma PULGA, ou algo parecido, numa aventura em cenários 3D muito bem feitos. Seu personagem é um caso à parte: astro de HOLLYWOOD, ele faz caras e caretas, mostra os músculos, grita, pula, escorrega, se espatifa... enfim, é tudo cheio de movimentos de animação. Os cenários não chegam a ser como labirintos, mas sua disposição lembra um pouco isso, são bem trabalhados e a sensação de profundidade é nítida. As músicas também são legais e, aliadas às dificuldades das fases só tendem a empolgá-lo mais. Salve sua família de insetos e seja um sucesso de bilheteria

Os cenários em 3D são bem feitos, em forma de labirintos cheios de detalhes.

As bolhas podem ser estranhas, mas levem você para locais importantes do game.

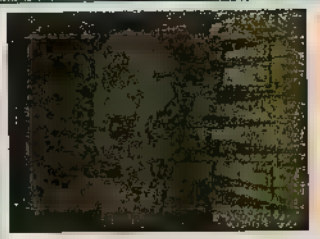
No deserto há uma série de inimigos que atacam do fundo da tela... Olho vivo heim!

Você pode pegar itens para cuspir e tudo mais... Só que os pulos serão sempre eficientes.

D'S DINE

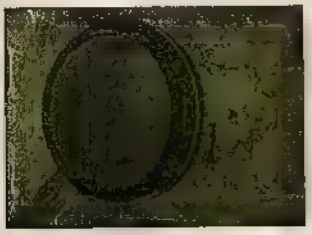
3DO

WARP



Canas de horror estão presentes no game do começo ao fim...

Sempre que você achar um "besouro" a médica tem dores de cabeça e visões.



Use a peça que você achou na cômoda para mexer no barril e achar uma passagem secreta.

Para abrir a porta do quarto olhe no quadro e veja a posição certa dos objetos.

Você não aceitar a jantar com o demônio? Pois é, mas aqui não tem outra escolha: a médica (personagem desta ficção) foi levada para outra dimensão e agora está em apuros

Você terá de bolar 1001 meios de fugir da mansão "capeta" (e bota mansão nisso!) em que se encontra, vai remexer em estantes, livros, papelada, portas, tudo o que tiver na casa! A coisa toda acontece meio ao estilo Indiana Jones.. Você mexe num prato, que te dá uma dica para abrir a porta do sótão muito legal

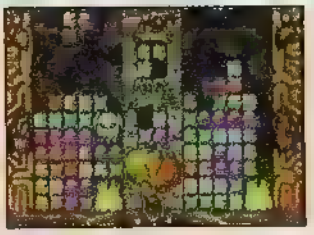
Gráficos muito bem feitos e um som de dar calafrios, seu desafio está armazenado em dois CDs de arrepiar

TRIP'D

3DO

WARP

TRIP'D apresenta um novo estilo de jogo: uma mistura de ...



... COLUMNS e TETRIS, com uma pitada de sarcasmo.

Os "game overs" são animais com machadadas na cabeça e tudo mais.

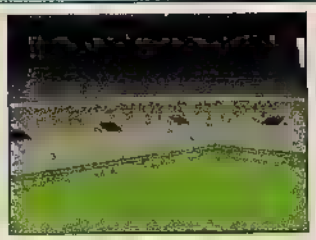
Você poderá escolher entre muitos adversários, sendo as estrelas o nível de habilidade.

Existem três modos de jogo: o primeiro é só você quem joga, avançando níveis e níveis para destruir todas as pecinhas; o segundo é contra um dos inimigos do computador; e o último, onde você disputará com um amigo. Se você juntar quatro pecinhas em forma de quadrado, uma PEÇONA aparecerá. Essas peças maiores são bichinhos que até se mexem. Se você completa uma fileira com a cor respectiva do bichinho ele se autodestruirá se, a lá onde esteja. Então trate de queimar a cuca pensando nas soluções para esse super quebra-cabeça, que, com certeza, irá tomar muito de seu tempo.

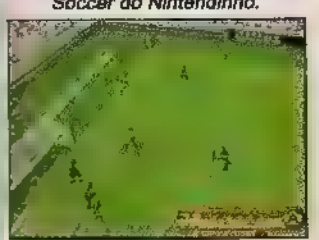
PRIME GOAL EX

NAMCO

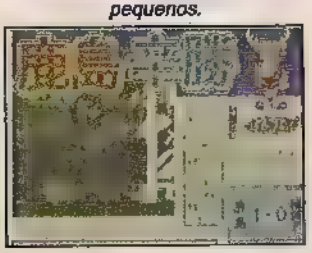
Apesar do visual legalzinho o game lembra pela ação com o Soccer do Nintendinho.



Há dois estádios "da hora" lotados de japinhas, mas ambos são pequenos.



No escanteio a visão muda e você pode ver quem será o melhor jogador a receber o passe.



Quando a partida termina o jornal mostra uma manchete com o placar.

Versão melhorada e para SNES, agora os cenários e jogadores estão bem mais caprichados, tudo com muito 3D e polígonos. O som também agrada, tem um pouco de batucada (só que na hora do jogo mesmo, a torcida quase fecha o bico!) Só que diferente dos novos games que estão chegando de futebol, aqui a ação está meio "travada", falta maior número de movimentos ao seu jogador. Um lance curioso é que às vezes seu jogador fica "cara a cara" com o adversário e aparece uma tela onde você escolhe o que vai fazer É um aperitivo para os bons games de futebol!

XPLAIN

D'S DINE

✔ **No segundo andar da casa, vá até a cômoda e abra as gavetas IV e II (nessa ordem) para achar uma chave.**

✔ **Para abrir a caixa, com tranca de roleta, deixe o número 67.**

✔ **No primeiro quarto após a cena da pedra grande, veja o quadro para saber a posição correta das xícaras ao lado da cama.**

✔ **Para sair da sala com quatro estátuas de cabeças, vá à estante de livros e tire um deles... Uma passagem secreta aparecerá.**

TRIP'D

✔ **Procure acumular na tela o maior número possível de bichinhos de cores diferentes. Quando as fileiras forem destruídas, o bichinho com a respectiva cor se autodestruirá, diminuindo o tamanho do seu quebra-cabeças.**

PRIME GOAL EX

✔ **Apesar do juiz ser meio mulherzinha (não dando quase cartões) é melhor não arriscar dando carrinhos por trás.**

✔ **A melhor maneira de tirar a bola do adversário é passando pela frente dele, encostando o pé na bola, e dar a volta.**

✔ **Se você não souber ler japonês (o que é muito provável) é melhor evitar as jogadas de frente com o adversário... Assim não haverá aquelas telas com escolha do que fazer (parecidas com RPGs).**

Demônios e Guerreiros no melhor Kick and Punch Medieval

WeaponLord

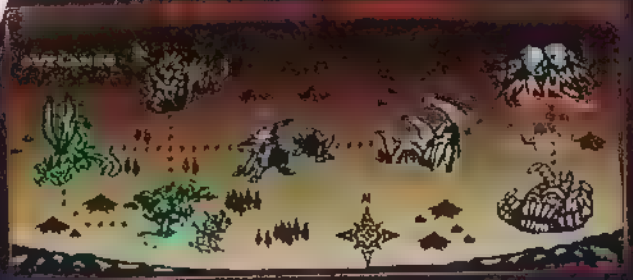
A Namco, bastante conhecida no mercado de jogos de corrida, vem agora com um superjogo de luta. Mais sanguinário que Mortal Kombat e em uma época onde as lutas eram constantes para a obtenção da liberdade. Por essa nós não esperávamos.

A Violência

WeaponLord é mais sanguinário que MK. Exemplo disso são os "Fatalities" que são acionados com um golpe comum, mas arrancam alguma parte do adversário fora - a maioria arranca a cabeça, um braço ou até esmaga todo o seu inimigo. A destruição comeu solta nesse superjogo da Namco.

A História de WeaponLord

Em uma época de conquistas surge o império dos DemonLord Raith. Destruindo todos os seus inimigos com combates diretos um-a-um, o "Demônio" fortaleceu o poder do império, impondo uma severa e impiedosa lei, a Warriors Code, os DemonLords se mantiveram na supremacia por décadas.



A Profecia...

Foi durante essa época de muitas conquistas que o coração do Demônio ficou conhecido como A Profecia. Ele encontrou um cego que previa o futuro, um profeta. O velho homem segurou seu braço e previu:

"Quando a noite se tornar violenta e a Lua sangrar, empunhada pelos dedos esqueléticos da morte... uma criança nascerá sobre a Warrior's Moon. Quando essa criança sobreviver à fase de adolescência, ela subirá à face do Demônio em combate... e o Lord of Demons irá cair nas mãos dos WEAPONLORD..."

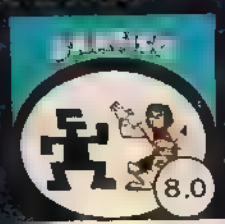
O WeaponLord

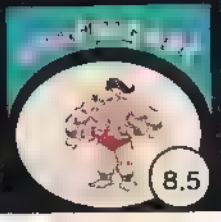
Depois daquela noite, no coração de um estranho, mas impressionante eclipse lunar conhecido como Warrior's Moon, uma poderosa força se soltou. O Demônio, contra os conselhos de todos para matar todas as crianças nascidas naquela noite, não fez nada e esperou que o WeaponLord chegasse. Para os DemonLord Raith ele foi um verdadeiro guerreiro: o mal pode ter honra.

Duas décadas e meia se passaram; a hora do DemonLord preparar-se para encontrar seu destino chegou. Sem medo de enfrentar sua morte prevista, o Demônio planejou um grande campeonato de campeões. Espalhando a notícia da desconhecida fortuna por muitos lugares, ele atraiu os maiores gladiadores de todo o mundo para o campeonato. Um dos maiores lutadores poderia ser WeaponLord - um simples, mas sólido plano para forçar um confronto final...

O plano do Demônio funcionou bem, talvez bem demais. Debaixo de centenas de lutadores, seis nasceram sobre a Warrior's Moon e chegaram ao final do campeonato, cada um com diferentes razões, cada um magnífico lutador, e todos despropositadamente em uma colisão com o destino...

Escolhendo um dos seis personagens, somente você pode realizar A Profecia e se tornar O WEAPONLORD!





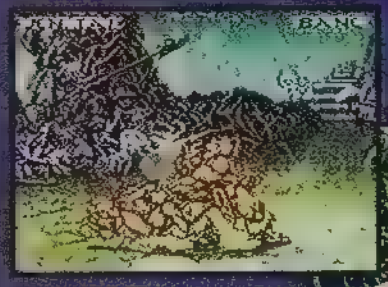
Os Guerreiros do Inferno

Conheça um pouco de cada personagem e de quebra destrua todo mundo que encontrar com a lista completa de golpes especiais do jogo. WeaponLord tem um jeito diferente de soltar magias ou golpes especiais e até mesmo de se defender. As melhores defesas são acionadas com o botão "Back Slash" ou "Fore Slash" e o direcional para a direção desejada. Os golpes especiais são acionados somente com os botões "Back Thrust" ou "Back Strike" (representado por "B" na tabela de golpes), ou "Fore Thrust" ou "Fore Strike" (representado por "F" na tabela de golpes). Alguns especiais devem ser acionados com esses botões pressionados. Na tabela, pressionar e segurar o botão é representado pelo botão amarelo. Vamos aos Demônios.

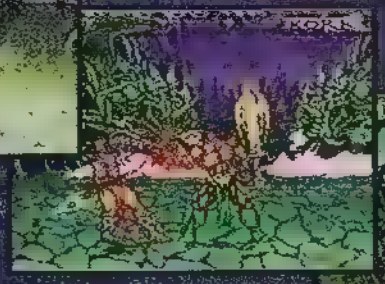
PASSWORDS

JOGAR COM ZARAK
AYA YBB BYA AAY YBY AAA

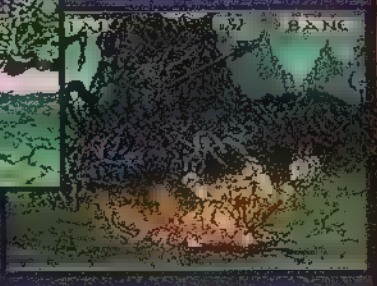
VER O FINAL
AYA YBB BYA AAY YBY BBA



A destruição come solta...



...em WeaponLord...



...cabeças voando, corpos multilados e muito sangue

ZARAK
O DemonLord

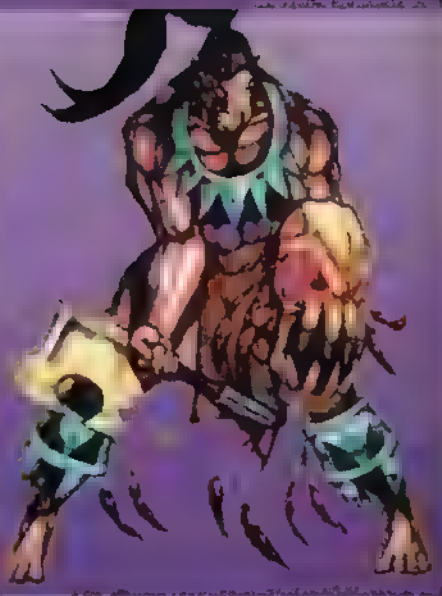
O estilo de luta de Zarak é possivelmente o mais diversificado de todos os lutadores. Não há uma única tática ou técnica que DemonLord use em seu arsenal. Ele varia muito suas defesas e ataques para assustar seus inimigos. Conhecendo a Profecia, Zarak está no campeonato para descobrir quem é o WeaponLord para o confronto final. Zarak está convencido de que o poder do Demônio é grande e que tem habilidade suficiente para mudar o destino... talvez ele esteja certo.

SLAYER

B ← ↓ ↙	Chaos
→ ↘ ↓ ↙ B	Inferno
→ ↘ ↓ ↙ F	Web Rip
F ← ↓ →	Web Slap
F ↑ ↖ ←	Warp Spider
F ↓ ↓ ↓ ↙	Guillotine Strike
F ↓ ↙ ←	Power Slice
F ← ↓ ↖ ←	Widow Grip
→ ↓ ↙ ← F	Power Vault

ZORN

O Profano



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
F ↓ ↘ →	Hell Fire
← ↘ ↓ F	Axe Trip
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
F ← [illegible]	Demon Axe
→ ↘ ↓ [illegible]	[illegible]

DIVADA

A Mestra da Morte

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
→ → F	Heel Kick
[illegible]	Soul Displacer

TALAZIA

O Pássaro Vaqueado

[illegible]	Air Tear
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] Strike
[illegible]	Reverse Claw
[illegible]	[illegible]

Shield Smack

Reverse Kick

Death Blade

Leg Breaker

Back Blade Strike

Shield Spike

Back Hand Blast

JEN-TAI

A Rainha da Guerra

Eventualmente o caminho que Jen-Tai seguiu foi escolhi-

donar vida de conto mer-

amor pela luta. Nobre e

uma lição para um dia voltar

Double Flame Strike

Power Kick

Elbow Smash

Power Deflect

KORR

O Mestre dos Bárbaros

Korr é agressivo mas raramente usa magias que podem ser consideradas "provocações". Desde que encontrou DemonLord, ele está em uma missão especial para completar

Skull Crusher

Berserker

Hammer

BANE

O Lobo Solitário

Bane é destruição total e luta com uma garra insuperável. Isso sem falar em ser Warhammer que quebra caveiras, cabeças, cost

SUPER MARIO WORLD 2
YOSHI'S ISLAND

YOSHI E BABÁ

ONDE YOSHI VAI... O MARIO VAI ATRÁS!

Depois de anos de espera, chegou a continuação de Super Mario World. Verdade seja dita, Mario aqui é um mero coadjuvante, o personagem principal do game é Yoshi, o fiel escudeiro.

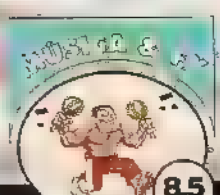
O dinossauro linguarudo do mundo mágico de Mario vai ter um trabalhão pela frente. Terá de atravessar seis mundos diferentes levando a mala sem alça... oops, quer dizer, o bebê Mario (que chora o tempo todo) até a casa de seus pais.

O ENCONTRO...

Tudo começa quando a cegonha que estava levando Mario e Luigi (irmãos gêmeos) é atacada por Magikoopa. O sacana acaba levando a trouxa com o Luigi dentro e, a outra, com Mario dentro, acaba caindo rumo ao mar... Só que nosso herói é sortudo, o pacote acaba caindo bem na cabeça de Yoshi. E daí pra frente já viu né? O Yoshi acaba gostando do baixinho e parte para levar o nenê para a casa de seus pais.

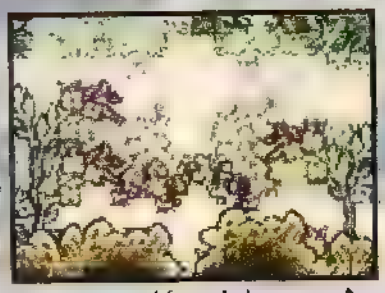
ESSA É A FASE ESPECIAL DO MUNDO 1, SÓ COMPLETANDO 100% EM TODAS AS FASES NORMAIS...

COITADA DA CEGONHA AÍ... ALÉM DE CARREGAR PESO DE DOIS CARINHAS, AINDA LEVA UM PAU DO MAGIKOOPA... BOM PRA VOCÊ, QUE AGORA TEM AVENTURA PELA FRENTE.



NOVOS MOVIMENTOS

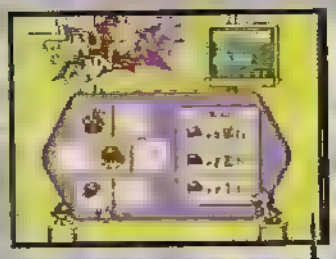
Para se dar bem nesse game você vai literalmente "botar pra quebrar", aqui sua principal arma é o ovo. Para botar um ovo você precisa engolir um inimigo e depois... brrrruuh! Solta-lo pelo "buraquinho". No máximo você pode carregar seis ovos de uma vez,



mas além deles podem pintar também chaves e ovos gigantes

(ui!).

Yoshi pode também acabar com seus inimigos usando o famoso pulo na cabeça. Para se safar de situações mais incomodas o dinossauro pode balançar os pés rapidinho e dar um pequeno vôo.



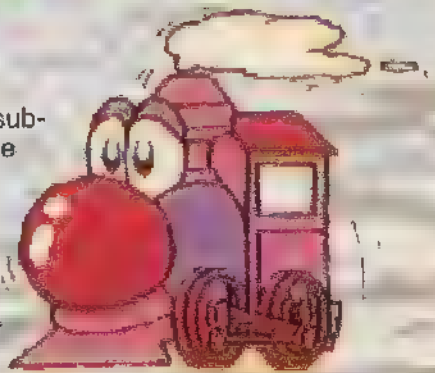
NO FINAL DA FASE AO PASSAR PELA ARGOLA PODE VIR O BÔNUS

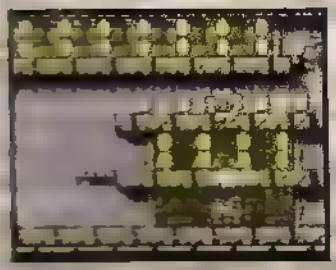
"HORA DE MORFAR!"

O 'QUADRO NEGRO' COM SUA NOTA NA FASE.

Não sou nem um pouco fã dos Power Rangers, mas afirmo que essa frase vem bem à calhar no game. Yoshi aqui, está botando pra quebrar. Você poderá encontrar pelo meio das fases bolinhas de sabão, com brinquedos dentro. Essas bolas, quando tocadas, transformam você no brinquedo que está lá dentro e... Voi lá!

Pode ser um helicóptero, tanque-toupeira, trenzinho, submarino ou carrinho de corrida. Com nova forma, nosso amigo poderá passar para lugares antes inatingíveis e desvendar uma série de segredos do game.

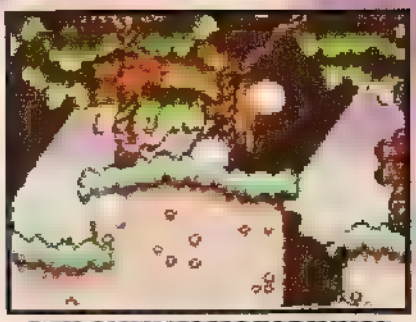




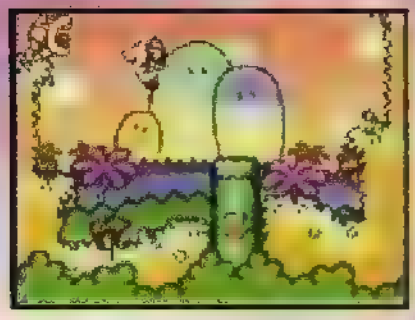
YOSHI, VIRA TREM E PODE SE LOCOMOVER PELOS TRILHOS NA PAREDE

O HELICÓPTERO DE YOSHI VAI A LOCAIS EXÓTICOS, MAS CUIDADO COM OS INIMIGOS

ESPERE E OLHE ONDE APARECE A SOMBRA, LÁ CAI O BICHÃO



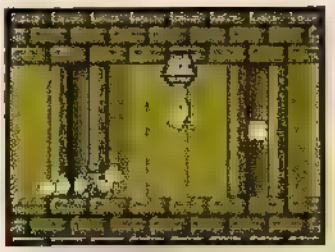
PEGOU A 'ALMOFADINHA', DANÇOU... YOSHI FICA TONTINHO (BLARGHH)



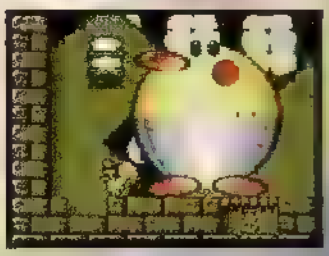
OS CENÁRIOS COLORIDOS SÃO MARCANTES EM TODAS AS VERSÕES DE MARIO

Nesse mundo você aprenderá os movimentos básicos da aventura, começará a se acostumar a empurrar pedras para destruir os inimigos, usar os ovos no lugar das antigas cabeçadas e outras coisas. Sempre que achar uma chave, procure por uma portinha com fechadura, são as fases de bônus. Não pegue os floquinhos de algodão, ele deixam Yoshi "bêbado" e a tela fica toda torta

No castelo do chefão o negócio é só se preocupar em acertar os tiros no "cara de massinha", ele começa a ficar menor e depois explode.

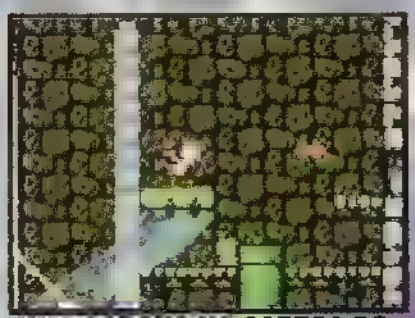


ACERTE OS OVOS NO BALDE COM MAIS OU MENOS 45º PARA COLHER MOEDAS



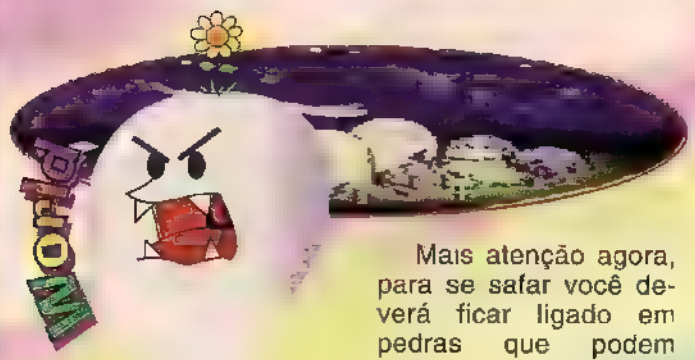
METENDO OVO NESSE CARA (EHH!) A CALÇA DELE VAI CAINDO

OS TIROS ATRAVESSAM A "BOLHA". PROCURE ATIRAR DE FORMA A RECOCHETEAR NA PAREDE E VOLTAR... PEGANDO DUAS VEZES NO BOCÓ!



UMA CARONA NA CABEÇA DO ESTRANHO E UM CUIDADO COM A ESQUICHADA DO PEIXINHO EM BAIXO.

PEGUE A CHAVE NO CANTO DIREITO E VOLTE PELANDO SOBRE O BICHO VERMELHO. UM OVO NA CABEÇA DELE AJUDA?!



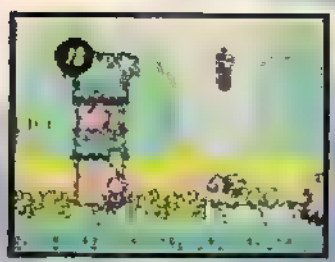
2

Mais atenção agora, para se safar você deverá ficar ligado em pedras que podem esmaga-lo. Aqui finalmente você poderá controlar o pequeno Mario, só que por muito pouco tempo. Aqui aparecem inimigos mais gordos e você poderá "fabricar" ovos maiores. Lembre-se também de não usar o pulo poderoso nas fases onde o chão é frag.l.

O chefe de fase é uma planta que se acha o máximo..! Esqueça o "Green Peace" e manda essa "verdura" desenvolvida para o beleleu. Não pare de empurra-la até que caia no buraco.

NAS FASES COM LAVA PODE-SE PEGAR CARONA NOS 'BARQUINHOS' QUE BOIAM.

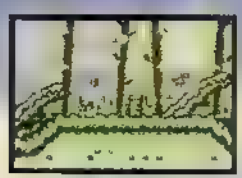
PARA ACERTAR O FANTASMA FIQUE DE COSTAS E ATIRE NA PAREDE... PIMBA!



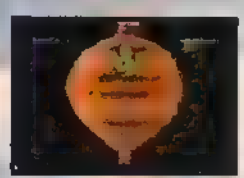
CUIDADO COM AS MOITAS, NELAS ESCONDEM-SE INIMIGOS QUE ROUBAM O MARIO DE VOCÊ

Curtindo uma de ecologista, agora você vai se aventurar pelas selvas e pântanos da ilha. Os inimigos que mais te enchem o saco aqui são os macacos, alguns deles carregam melancias. . Pegue as melancias e engula (bocãol), assim você poderá cuspir caroços nos inimigos. Ache a bolha com o submarino para passar pelas fases de água.

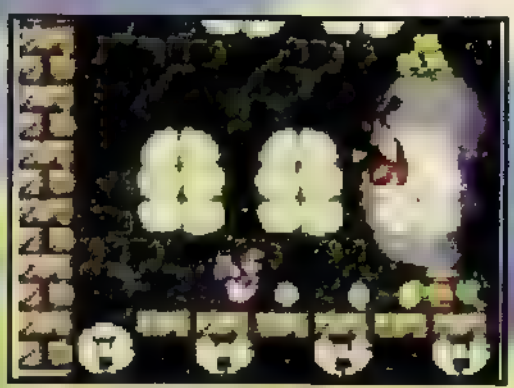
O chefe de fase é uma planta carnivora cheia de "tentáculos". Para acabar com ela o negócio e esperar que ela fique num canto e atirar seu ovo de forma a ricochetear na parede e ir pingando pela agua até acertar o "coração" da planta. Caso sua munição acabe, espere até que as sementes que caem se transformem em plantinhas e coma-as



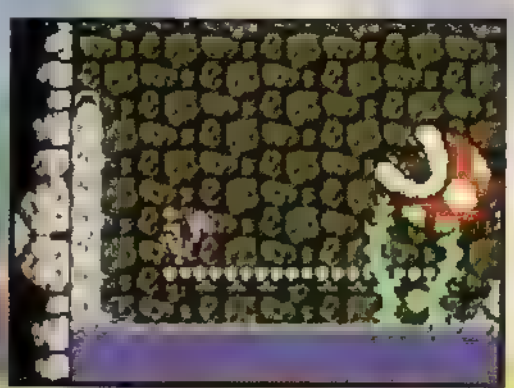
O MUNDO DOS MACACOS TEM CHÃO BARRENTO E VÁRIAS ÁRVORES. OLHE DE ONDE VEM O PERIGO



PARA VENCER O "ESTÔMAGO DO SAPO" ATIRE OS INIMIGOS NO "SINO"

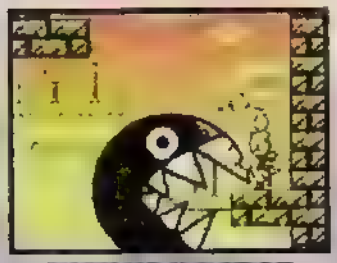


PARA VENCER ESSE MESTRE O NEGÓCIO É EMPURRÁ-LO ATÉ O BURACO



ATIRE O OVO NA PAREDE PARA VOLTAR PINGANDO NA ÁGUA E ACERTAR O "CORAÇÃO" DA PLANTA CARNÍVORA

A BARRIGA É O PONTO FRACO DA "TUQUGA", DERRUBE ELA USANDO OS OVOS NA CABEÇA E DEPOIS PULE FORTE NA BARRIGA DELA.

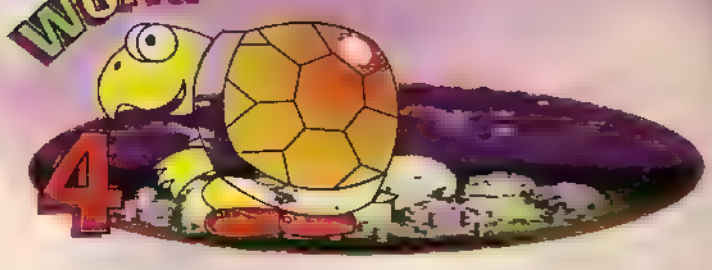


FUJA SEM PARAR DESSE BICUDO, NO FINAL ELE QUEBRA O CENTE NA PAREDE

PARA DESTRUIR O MESTRE PULE FORTE NO MEIO DELE E DOS MENORES TAMBÉM

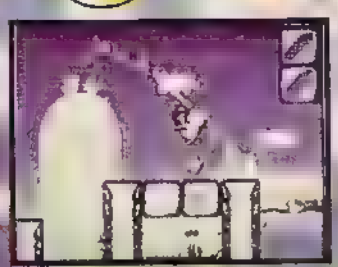
Brrrr! Que frio heim? Pois é, agora Yoshi e Mario estão dando um rolê na neve. Há aqui uma série de fases aéreas e, imaginem só.. Até fases com uma espécie de "trenozinho", onde Yoshi se transforma e vai descendo a montanha na maior. Engolir inimigos de fogo nessa fase é uma boa, eles te dao munição para três cuspidas que derretem gelo, ótimo para pegar itens!

O dono do pedaço está lá no alto, é um corvo preto que te manda para um planetinha parecido com o B-612 (aquele do Pequeno Príncipe). Para acerta-lo, você terá de pular em cima dos pinos quando ele estiver no lado oposto do planeta .. Assim, enquanto do seu lado o pino desce, do lado dele sobe... E acaba acertando bem no "furinho". Depois de algumas "cutucadas" ele não agüenta mais e é derrotado.



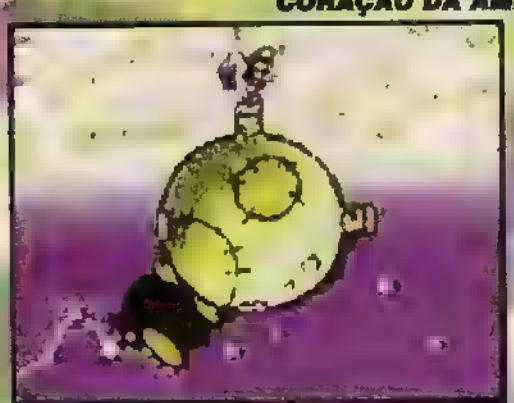
O quarto mundo é bem legal, há várias fases aéreas e com plataformas frágeis Fique ligado nas plataformas numeradas, são encontradas aos montes e explodem quando são zeradas. Pegue carona em balões de gás e suba para descobrir novas áreas... As vezes eles são o único caminho para o final da fase. O subchefe é um animal bolha, para acabar com ele o negócio é dar o pulo poderoso... Ele vai se dividindo até que não sobra mais nada.

Seu grande desafio da fase será enfrentar o tartarugão, ele é osso duro de roer... oops! Quer dizer é casco duro de roer, o único meio de machuca-lo é acertando na barriga, onde não é protegido. Comece então jogando ovos na cabeça dele, o cara vai se desequilibrar... Continue mandando ovos até que ele caia de barriga pra cima e aí, é só descer a porrada no coitado.



O TIRO DO FOGO DERRETE O GELO. USE ISSO PARA PEGAR ITENS CONGELADOS.

ABASTEÇA-SE DE OVOS NA PLANTA DA ESQUERDA E DÊ TIROS ATÉ PEGAR NO CORAÇÃO DA AMEBA!

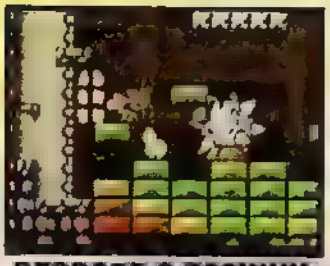


PARE DE BRINCAR DE PEQUENO PRÍNCIPE E PULE NOS PINOS PARA ACERTAR NO BUNDÃO DO "PASSARINHO"

Esse é o mundo da caveira, o mapa do jogo agora fica escuro e os inimigos são mascarados. Aqui há várias fases na lava e também de novo aqueles floquinhos que te deixam bêbado. Nas cavernas você precisará andar bastante para achar a chave da saída, mas não perca a paciência.

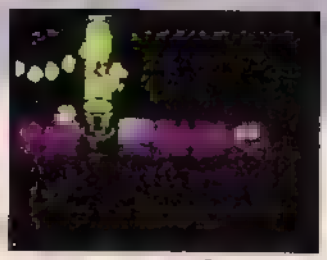
Ao chegar próximo ao castelo de Bowser (enfim!), você terá de fugir do bruxinho na vassoura enquanto controla o helicóptero. Depois vai escolher uma das portas e de novo encarar o bruxo

OS INIMIGOS ESTÃO TODOS MASCARADOS, ALGUNS COM CARA DE CAVEIRA



DERROTE O ESPINHUDO DESTRUINDO O CHÃO E MANDANDO ELE NA LAVA... AIII

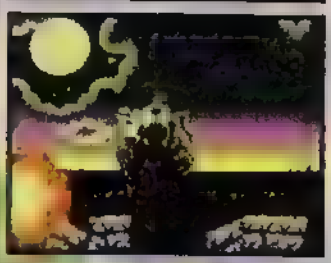
VOCÊ ESTÁ QUASE LÁ... MAIS UM POUCO E A CENA SERÁ REALIZADA

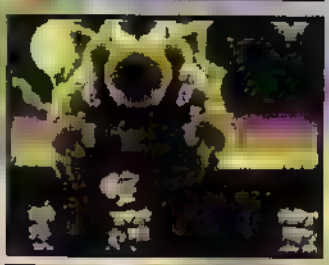


A CHAVE ESTÁ COM A BOLHA NO CANTO ESQUERDO DE BAIXO

FIQUE APENAS DE ESQUIVANDO DAS MÁGICAS E TUDO BEM

ENFRENTANDO BOWSER





Após chegar à famosa "porta vermelha"... Tcham, tcham, tcham... O bruxo de novo (que cara chato heim!), só que ele acaba acordando o Bowser nenê e o tartarugão com cara de berruga acaba com a graça do coitado.

Que bom heim? Bom nada, agora seu confronto será com o seu maior rival

Para detonar o "bicho feio" o negócio é sair debaixo dele quando ele pular e, fugir da onda que ele forma no chão. Para acerta-lo o negócio é dar o pulo poderoso no chão, um pouco depois do ataque inimigo... Assim quem acaba levando a pior é ele.

Após vencer a primeira parte do "canalha", o bruxo salafrário aparece e deixa Bowser gigante (socorro!). O castelo todo é destruído e agora você enfrentará o bicho bem de longe.

Fuja das pedras que caem do céu (indicadas por uma seta) e dos tiros que o babacão cospe de longe. Para acerta-lo o negócio é usar os ovos que chegam de pára-quedas e mirar (quando está de longe é preciso mirar acima dele para que o tiro acerte).

Mais uma vez o tartarugão muda de poder, agora ele virá correndo feito um condenado até chegar Bem perto da tela e acerta-lo, continue mandando bala e tenha um final feliz.

Lord XOOK

NO FINAL TUDO FELIZ... A CEGONHA É SALVA E SEU IRMÃO TAMBÉM. AGORA TODOS SÃO LEVADOS PARA SEUS PAIS E COMO VOCÊ JÁ SABE, VAI ACABAR TUDO EM MUITA PIZZA.

Chrono Trigger

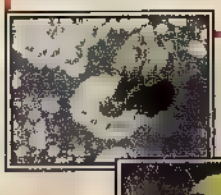
Viaje no tempo e não na maionese.

Caia matando nesse RPG!

Você aí que é viciado em RPG, pode ir montando guarda em frente a sua locadora preferida. Já chegou Chrono Trigger, com 32 megas de arraso total. O poder do game é tanto que já na segunda semana de vendas no Japão, já era o game mais vendido, é brincadeira!

Viajando no tempo

Chrono Trigger conta a história de um cara chamado "Chrono" (com cabelo pior que o do Sonic!) que, junto com sua amiga "Lucca", encontra acidentalmente uma maneira de viajar no tempo. Só que descobrem que o mundo vai acabar em 1999 por causa de um cara chamado Lavos... E é aí que a coisa esquenta, nosso herói e seus amigos terão de encontrar uma maneira de acabar com o parasita e salvar o mundo.



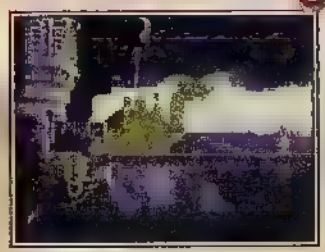
A Square ataca novamente

A Square Software é conhecida famosa dos feras, a qualidade de seus jogos de RPG é ótima. Entre eles estão: Final Fantasy I, II e III, Mystic Quest, Secret of Mana, Breath of Fire... E por aí vai.

Foi por causa desta empresa que, no Japao (onde mais se joga games de RPG), o Super Nintendo foi apontado como melhor vídeo game de jogos de inteligência.

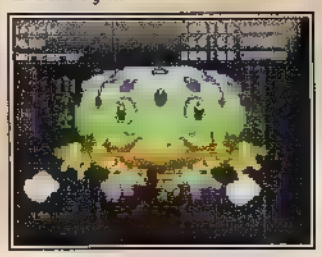
Chrono Trigger não foge a regra, é um jogaço; gráficos, sons e dificuldade de primeira.

Na hora de fazer esse game os programadores misturaram estilos diferentes, por isso parece um pouco com cada um dos games da fabricante.

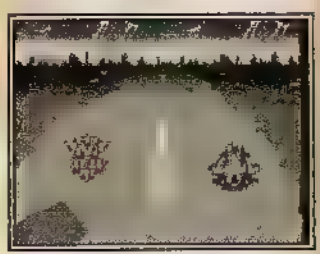


Para derrotar o dragão mecânico ataque primeiro a cabeça.

Use as combinações de ataque dos personagens nos chefes.



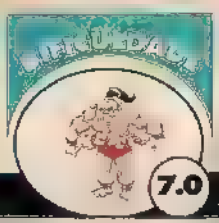
As magias além do visual animal causam muito estrago



Quem disse que RPG e monotono? Aqui você até aposta corrida.

A epoch além de ser máquina do tempo e também um avião.

A manhã pra vencer esse orelhudo e arrancar seus braços para que não possa soltar magias



OS PERSONAGENS

CHRONO

Personagem principal, tem uma cabeleira medonha. É otimo espadachim e tem mágicas poderosas.

Possui magia da Luz: raios e trovões.

FROG

Seu nome real é Gleem, foi um grande cavaleiro até ser transformado em sapo. É forte e agüenta muita porrada. Usa a magia da água

MARLE

Esta gata não tem muita força mas, para compensar, suas mágicas detonam. Cá entre nós, é caidinha por Chrono. Usa magia da água: gelo.

ROBO

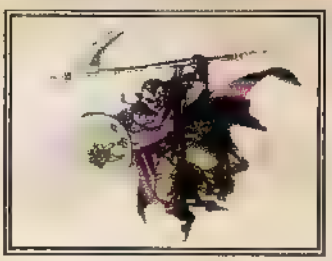
Este cara, como diz o nome, é um robô que é forte e lento. Usa a tecnologia no lugar da magia. Quando em parceria com Chrono e Gleem, ninguém segura.

AYLA

Não se engane! O que Ayla tem de beleza, também tem de força. Ela não usa magias nem armas, apenas seus punhos.

LUCCA

CDF do game, não tem quase força também, mas suas magias fortes arregaçam. Usa o fogo.



MAGUS

Este cara é abusado, folgado, arrogante e anda por cima metido. A princípio ele luta contra você, mas depois troca de time e vem para seu lado. É um macumbeiro poderoso que usa "Magia Negra".

PS

As magias variam de acordo com os personagens de seu grupo. Mas, caso você prefira enfrentar Lavos usando o mesmo grupo que nós, então use as seguintes magias.

Chrono - Luminare

Robo - Uzzi Punch

Marle Haste

Double Techs - Ice Sword 2, Ice Tackle e Cure Touch

Triple Techs - Life Line

SGT Trabuco

ENFRENTANDO LAVOS

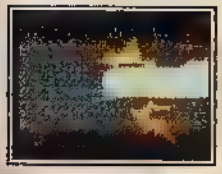
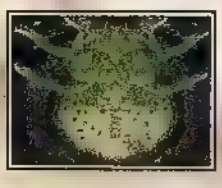
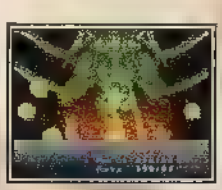
Esse é o "último cara" do jogo, forte pra caramba, ele tem poder para destruir o planeta. É aconselhável enfrentá lo apenas após o nível 50 de experiência.

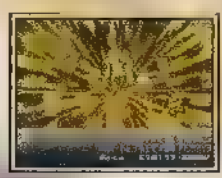
Na sua primeira parte, o panaca não dará muito trabalho. Ele usará as técnicas de vários chefes já confrontados antes. Use a mesma estratégia dos chefes e fim de papo.

Na segunda parte, destrua os braços do canalha primeiro, evitando assim que ele solte magias. Depois dos braços arrebentados o negócio é dar pancada na cabeça do imbecil.

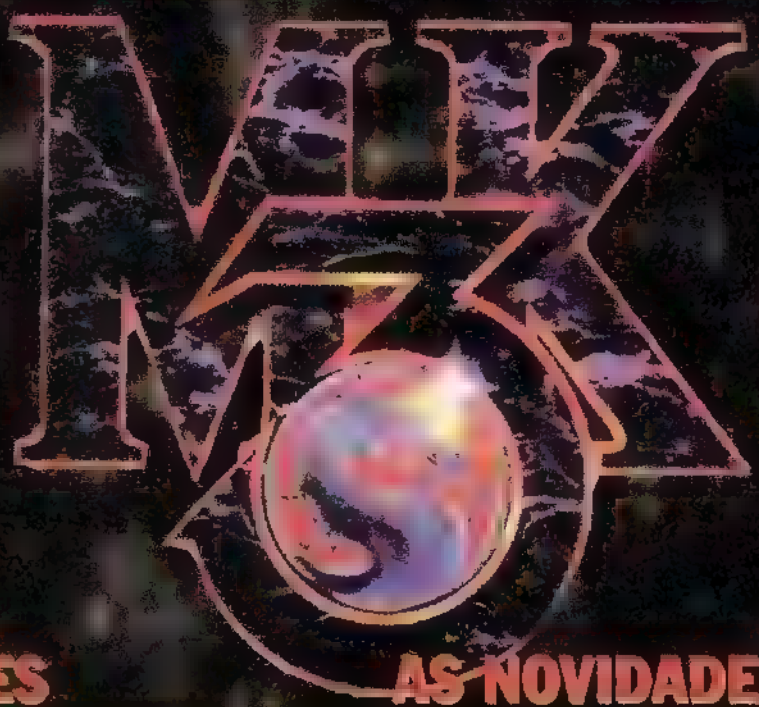
Agora, já na terceira parte... O bicho pega! Aqui o negócio é bem mais difícil!

Destrua inicialmente o inimigo a sua esquerda, mas só use ataques físicos (nada de magias, pois senão ele se renova). Já a parte do meio deve ser atacada de tudo quanto é jeito, prefira então soltar suas melhores magias e arrebente com o "treco" O inimigo ao seu lado direito é o mais chato de todos, só deve ser atacado quando aparece na tela a mensagem "defense down". Esse último pedaço revive as outras duas partes e enche o saco.



O mais sanguinário clássico dos video games



esperava), mas não tantas como trouxe MK2. Por enquanto, Mortal Kombat 3 tem três versões, além da do arcade (Super NES, Mega Drive e Play Station).

OS CHEFÕES

Em Mortal Kombat 3 você terá de lutar com dois chefões: Motaro e Shao Kahn.

Shao Kahn, o grandalhão já conhecido dos Mortalmaníacos, está muito mais fácil de ser derrotado nessa versão. Procure esperar seu ataque e então desça o cassete. Ele, como em MK2, é o último chefe. É um guerreiro mascarado e musculoso com pinta de gladiador.

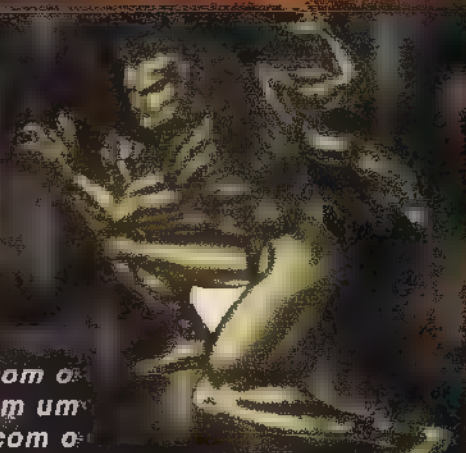
Motaro é o chefe novo de Mortal Kombat. Para não perder o costume de fazer um personagem estranho, MK não trouxe Goro e nem seu priminho Kintaro (ambos com quatro braços) e sim um lutador mais estranho ainda! Agora ele tem quatro pernas, além de um rabo pra minotauro nenhum botar defeito. O cara é um centauro. Para derrotar o diabo metido a "Tieta" aí, é só acertar-lhe voadoras e procurar não se aproximar muito dele para não ser agarrado (opa!).

AS NOVIDADES

MK3 (assim como o 2) tinha que trazer alguma novidade: mas o quê? Fatalities? Não. Babalities? Não. Friendships? Não. Combos? Sim, ou melhor, Kombos!!! Mortal Kombat tem agora Kombos, assim como SF e KI. Mas não fique todo feliz, não, pois os Kombos são horríveis, difíceis de serem acionados e com poucos golpes. Mas, se isto serve como consolo, o importante é participar!

Os Kombos tentaram ser inovadores mas acabaram piorando a jogabilidade: além de serem difíceis de acionar tem poucos quadros.

Os Personagens



Mortal Kombat 3 vem com 14 personagens (2 a mais que na versão anterior) e pelo menos dois secretos (Smoke e Noob Saibot). A novidade é a volta de Sonya e Kano (ausentes em MK2), além de uma porrada de lutadores "nada a ver" que apareceram alguns parecem com o Jaspion, outro com um mecânico, outro com o Predador, e por aí vão as maluquices. Conheça agora um pouco de cada um desses doidos varridos de Mortal 3.

SHANG TSUNG

Shang Tsung: O lutador preferido da maioria dos jogadores dos arcades da versão 2 e chefão da versão 1, volta com um poderoso golpe, a Flame Eruption. Seu melhor golpe continua sendo a fireball tripla, que deixa o adversário pingando!

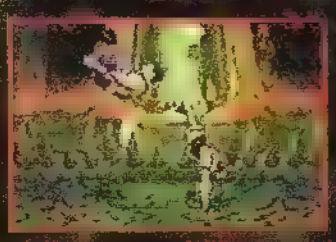
SUB-ZERO

Sub-Zero: O lutador predileto dos iniciantes vem agora sem a máscara (resolveu se assumir, humm!). Sub-Zero veio com dos golpes novos que, pra variar, também servem para congelar o adversário. Um é o Ice Shower, que acerta o adversário onde quer que ele esteja, e o outro é o Ice Clone, que cria uma cópia de Sub-Zero que congela o inimigo que tocar nela.

LIU KANG

Liu Kang: O chinês matador volta com tudo, mas sem nenhum golpe novo. Não possui um melhor golpe específico, mas pode confundir bastante com suas magias alta e baixa. Seu novo fatality é animal, dê só uma olhada no Flame Engulf...

SONYA

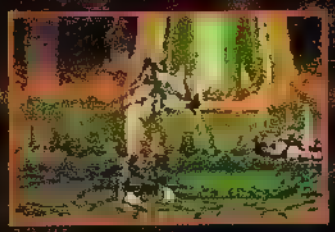


Sonya: Sua ausência na versão 2 foi motivo de muita discussão e "lágrimas" de seus fãs. Devido à grande reclamação, ela está de volta em MK3. Seus golpes continuam os mesmos, só com o acréscimo do Upward Bicycle Kick, que serve como um shoryuken. O fanatismo pelas pernas da lutadora está de volta, e não é à toa!

STRYKER

Stryker: Esse é um dos novos personagens de MK3. É especialista em explosivos e carrega um pé de cabra. Isso não é tudo: o cara parece um mecânico, e ainda por cima anda armado. Seus melhores golpes são os de arremesso de granadas.

KABAL



Kabal: Com nome de jogo de flipper, Kabal não engana ninguém. O cara parece o predador e, para não imitar Stryker, usa dois pés-de-cabra (original, não?). Também quer dar uma de Flash e passa a milhão pelos seus adversários, fazendo-os rodar. Seu melhor golpe é o Top Spin.

SMOKE

Smoke: O lutador escondido tem golpes semelhantes aos de Scorpion (ausente nessa versão). Pode se tornar invisível, como Reptile (também ausente). Esse lutador deixará muitos Mortal-maníacos loucos de vontade de jogar com ele. Qual será o segredo?

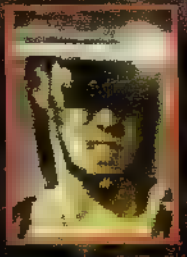
JAX

Jax: O negão aí até que voltou bom, tá até atirando mísseis! Continua com seus golpes, exceto sua magia. Seu braço mecânico está mais forte e segura o adversário pra valer (dê só uma olhada no Gotcha Grab). Seu melhor golpe é o Double Missile, que afasta inimigos.

NIGHTWOLF

Nightwolf: Agora o circo pegou fogo, ou melhor, a tribo foi incendiada! Não é que apareceu até índio na jogada? Esse aí "ninguém" sabe de onde foi copiado (Thunder Hawk?). Seu arco e flecha mágicos (que são iguais aos daquele personagem da Caverna do Dragão) fazem dele um personagem perigoso.

KUNG LAO



Kung Lao: O feioso com chapéu de mexicano também aparece nessa versão. Não ganhou nenhum golpe e os que já tinha ficaram mais difíceis de serem acionados. Seu Hat Toss não pode mais ser controlado para cima ou para baixo como em MK2. Engana bastante seus adversários com seu Teleport.

KANO

Kano: O lutador mecânico de MK1 voltou com tudo agora. Seu Cannon Ball ficou mais fácil de ser acionado e, de quebra, ainda ganhou dois golpes: o Blade Uppercut e o Grab and Choke. Sua bolinha combinada com combos arregaça qualquer inimigo.

SINDEL

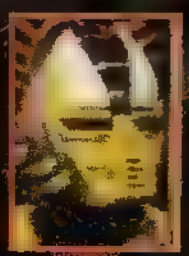
Sindel: A nova lutadora aí é cópia de Elvira, (aquela bruxa peituda dos filmes). Possui um golpe semelhante (igualzinho) ao de Kitana. Sindel também pode levitar (sem utilidade alguma como ataque). Seu melhor golpe é a fireball que pode ser atirada do chão ou do ar. Mais uma gatinha em MK, oba!

SEKTOR

Sektor: Tá aí o Jaspion Clone. É um dos melhores personagens, principalmente por causa de seu Homing Missile. Quando usado em seqüência com o Teleport Punch, torna-se quase invencível. Para aqueles que se acham "os bons", experimente desafiar alguém que jogue bem com Sektor...

Os Fatalities estão pra lá de bons. A destruição come solta em Mortal Kombat 3

CYRAX

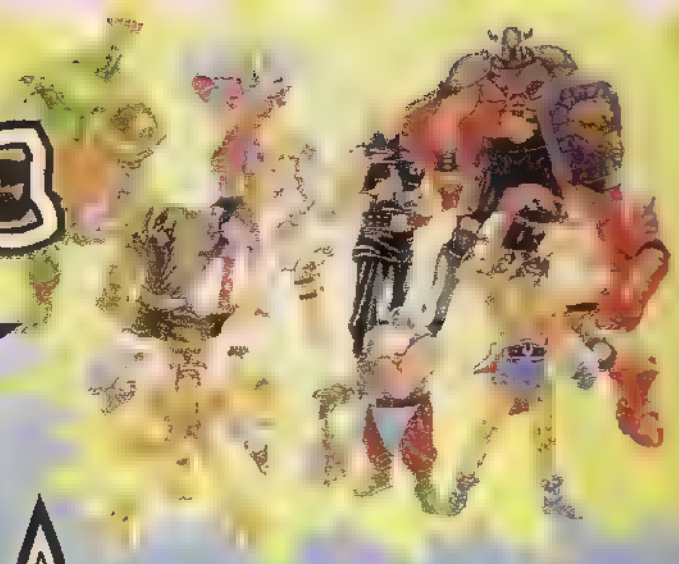


Cyrax: O irmão gêmeo de Sektor tem somente sua cor mudada. Também conhece a arte das bombas. Cyrax consegue prender seus adversários nas teias-de-aranha e até se implodir para aparecer ao lado do inimigo. Também é um inimigo perigoso.

SHEEVA

Sheeva: A mina do Goro (que por sinal tem um mau gosto danado) tem o melhor dos combos (tira mais de 40% da energia adversária). Assim como Goro, pode esmagar seu inimigo e atirar bolas de fogo. Sua melhor estratégia é atirar Fire balls e cair matando com um Ground Stomp. Mesmo sendo "extraterrestre", tem pernas bem sensuais (Uhh!).

GOLDEN AXE THE DUEL



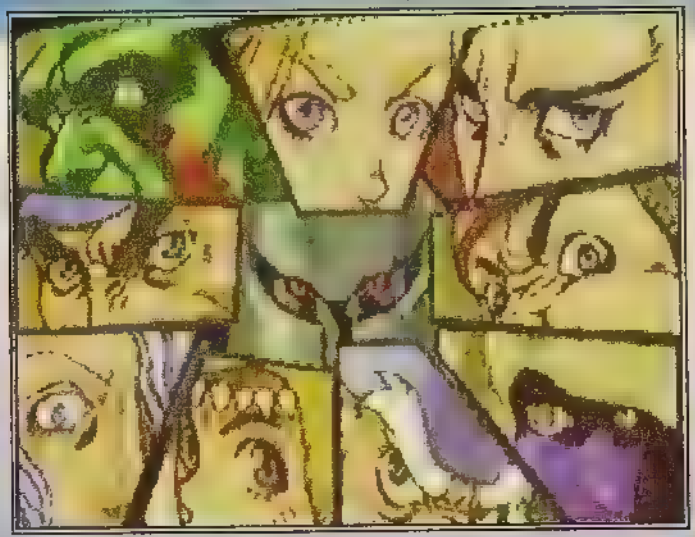
Um dos maiores clássicos da Sega de todos os tempos agora para Saturn

A Demolição

Golden Axe é um cláss co bastante antigo da Sega, que detonava nos arcades, com sons de arrasar e gráficos animais. O sucesso foi tão grande que o jogo fo lançado para Mega Drive e posteriormente para Master System.

A versão para Master foi um desgraça· gráficos r dicu os e sons que mal poderiam ser ouvidos. Então foram lançados Golden Axe 2 e 3 para Mega que fizeram bastante sucesso, mas desapontaram muitos fãs do classico

Por fim, veio Golden Axe - The Duel. Diferente de muitos jogos que "queimaram seu filme" por causa de sua estréia em "kicks and punches" (como é o caso de Double Dragon, Turtles e outros), Golden Axe - The Duel arrasou de verdade. Os anões que carregam potes ainda aparecem nesta versão, inclusive os de recarregar energia (eles passam correndo no meio da arena). Este é, sem dúvida alguma, o melhor jogo de luta já lançado até hoje



Golden Axe — The Duel possui onze personagens, sendo que um deles é o próprio machado.

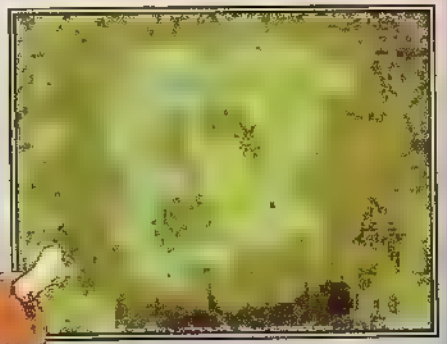
Os Personagens

Kain Blade, Milan Flare e Gillius Thunderhead ainda aparecem em Golden Axe - The Duel sendo que muitos outros personagens foram acrescentados Agora existe também a opção de se jogar com Death Adder, o assassino de aldeias. O último chefão não é o grandalhão, e sim um grandalhão zão! O cara é maior que Death Adder! Trata se de Golden Axe, um guerreiro que encarna na espada para destruir você Para vencer essa luta, você terá de dispor de muita sorte e persistência, pois o cara é dose!

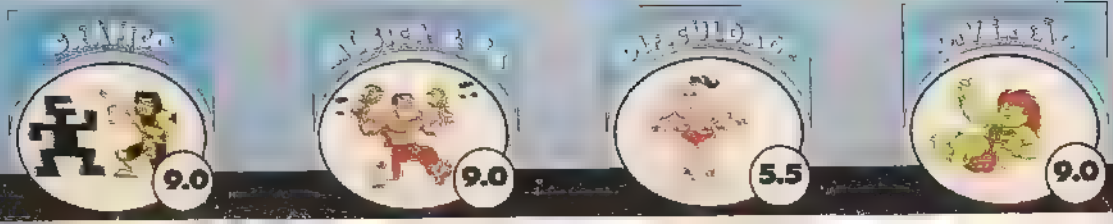
SLAYER

O continue é bem diferente, você parece escolher o destino do seu personagem.

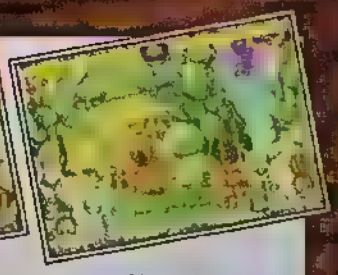
As lutas acontecem na época medieval, e o mapa do local é este ...



Assim como nos outros Golden Axe, você pode pegar poções e carnes com os anões que passam no meio da luta. Com a carne e o vinho a cela está completa

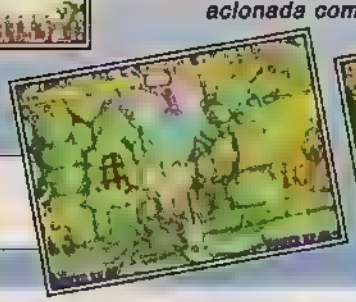


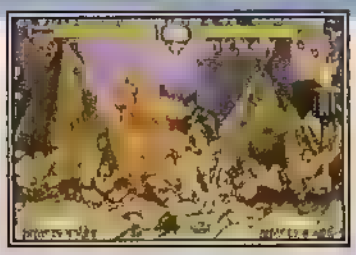
O especial do anão é o mais animal do jogo. Ele praticamente dobra de tamanho.



Estes são os especiais de Gillius. Seu melhor ataque é a simples machadada acionada com o soco forte.

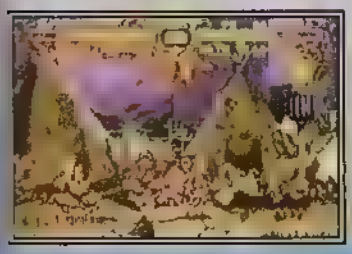
Gillius: O lutador preferido dos players de arcade tem um SUPER especial que arregaça a energia adversár a.

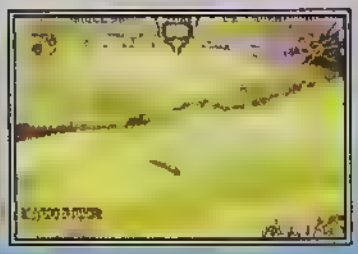




Kain Blade, o principal personagem do jogo, tem o estilo de jogo muito parecido com o de Ryu. Seu melhor ataque é o "Shoryuken".

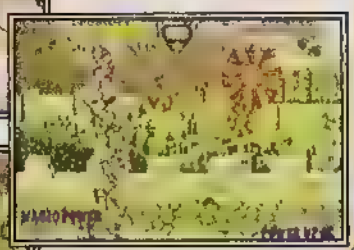
Kain Blade:
O famoso guerreiro aparece aqui no melhor estilo Ryu
Seu especial é fogo!



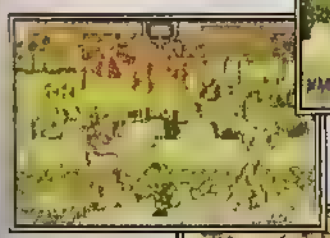


O especial de Kain Blade deixa o inimigo em chamas.

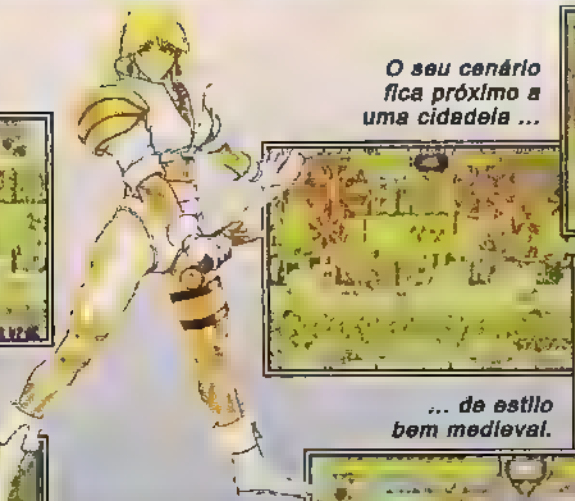
A única mulher do jogo tem o estilo muito semelhante com o de Guile.



Seu melhor golpe é a corrida com espadada.



Seu especial é o que se pode dizer: "levanta, sacode a poeira e dá a volta por cima ".



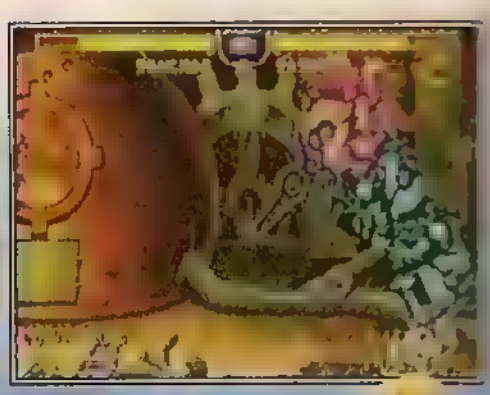
O seu cenário fica próximo a uma cidadela ...

... de estilo bem medieval.

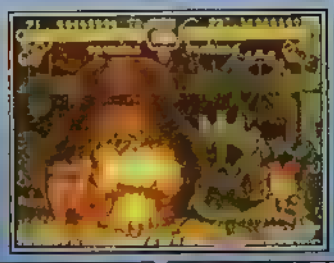
Milan Flare:
A possuidora da mais poderosa magia em Golden Axe, destrói com um furacão

Panchos: Esse bomberman mexicano adora explod'r tudo o que vê pela frente, inclusive seus inimigos.

A melhor estratégia para jogar com o mexicano ...

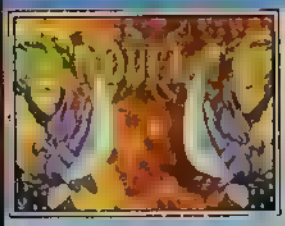


... é encher o chão de bombasdeixando o adversário encurralado, então acabar com a raça dele.



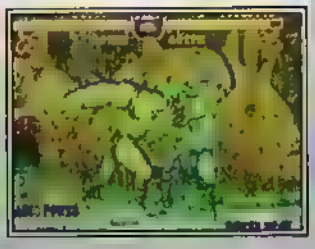
Doc: Esse mestre das espadas acerta o adversário com um super-raio, fazendo-o beijar a lona

Seu melhor ataque é a corrida com espadada.



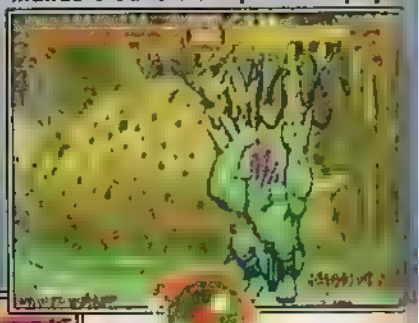
Doc é o personagem que possui o maior número de golpes especiais mas, a maioria deles não tem muita utilidade. Sua seqüência de chutes é animal.

Green: Uma espécie de Blanka que adora dar p lões. Seu especial, além que acabar com a coluna do infeliz, ainda transforma numa peneira

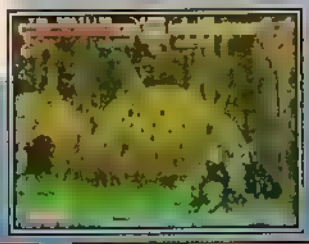


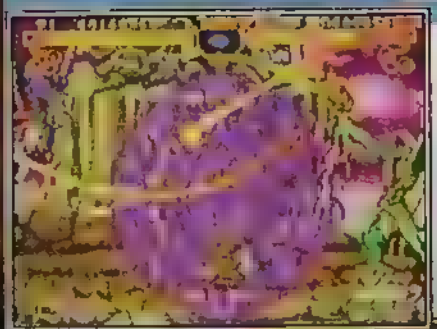
Suas magias são poucas, mas quando bem usadas detonam. Procure também usar bastante o seu pilão.

Use e abuse de seu gancho e mande o adversário para o espaço

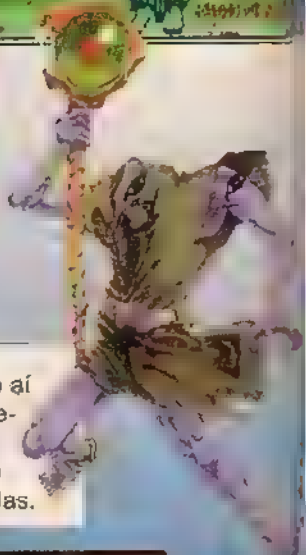


Seu estágio fica em uma espécie de pântano, com casulos , ou melhor, casas estranhas no fundo.





Use sua magia para transformar o babaca do seu adversário em sapo e depois desça o pau.



Seu estágio fica à beira de um abismo, próximo a um castelo.

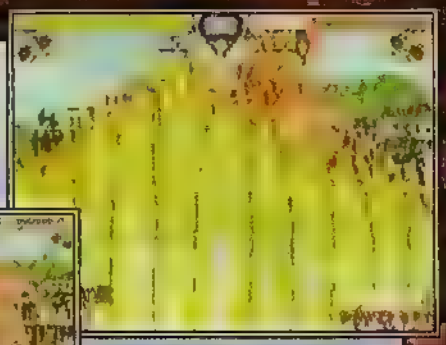
Zoma: O feiticeiro aí atira um porrada de flechas em seu adversário, além de deixá-lo flutuando, vendo estrelas.

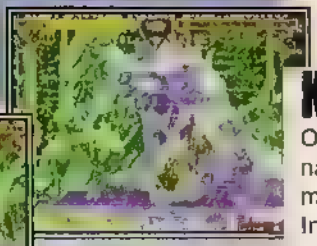
Jamm:

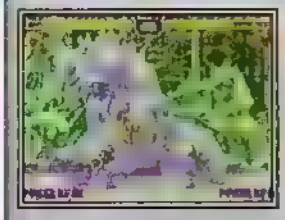
Esse quase Mogli transforma sua simples vestimenta em um super-robô, uma espécie de Alexandr, do Final Fantasy 3

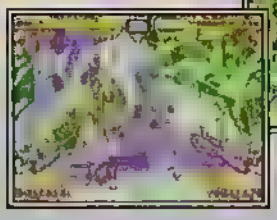
Detone, também, com suas magias fortes, que acabam com a energia do adversário.

Possui inúmeras magias, sendo o seu melhor o shorryuken.





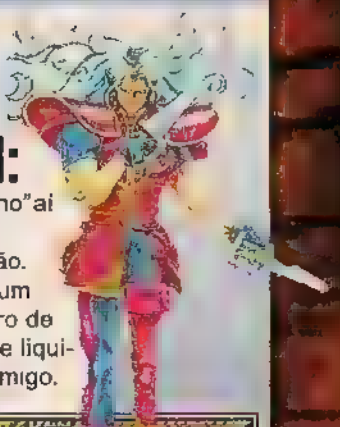




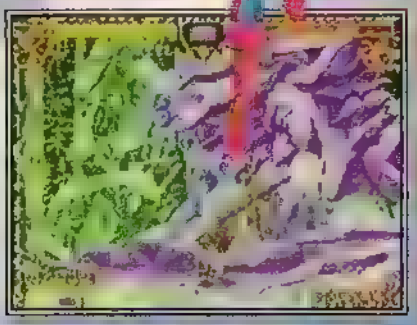
Suas adagas são essenciais em suas magias. A melhor tática é ficar desaparecendo, para distrair o adversário e, na hora certa, dar o bote.

Keel:

O "elfinho" ai não dá mole, não. Invoca um guerreiro de gelo que liquida o inimigo.



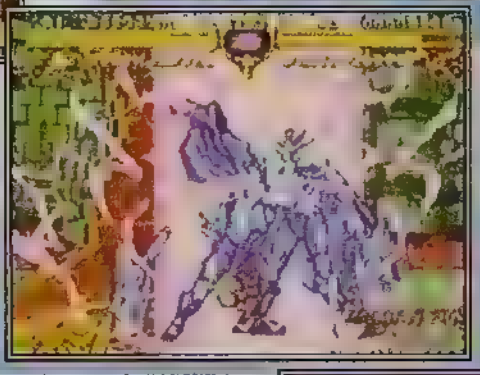
Seu estágio fica dentro de uma caverna de gelo. Brrrrr !!!

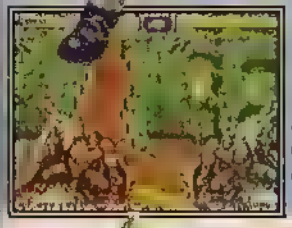


Death Adder:

O chefão de Golden Axe pode ser selecionado agora e dá um show de raios com seu especial.

Seu estágio é no topo do castelo onde está o Golden Axe. O tapete vermelho dá uma idéia da superioridade do chefão.



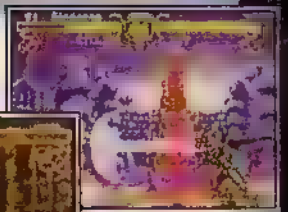


Sem o escudo esta é a única magia que ele pode soltar.

Enquanto está com o escudo, pode acionar o "lança-chamas" mas sem o mesmo, só magias rasteiras.

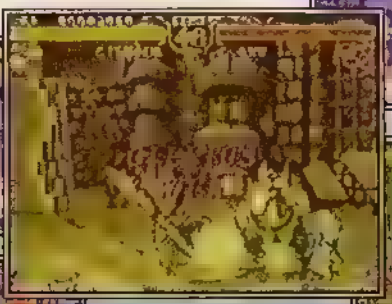
Golden Axe:

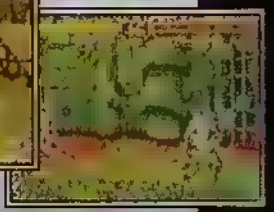
O novo chefão final do jogo é, na verdade, o machado que deve ser recuperado. Um guerreiro encarna na arma, transformando-se em um osso duro de roer. Dê só uma olhada nos especiais do grandalhão.

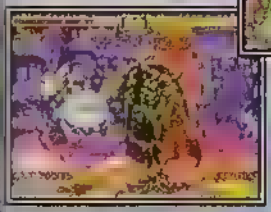


Para derrotar o grandalhão, prefira voadoras e ataques aéreos.

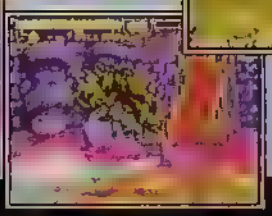
Suas magias pegam quase a tela inteira, portanto acerte-o antes dele atirá-las.







O chefão pode se teletransportar . Preste atenção para não ser pego de surpresa.



Quando Golden Axe é derrotado ele volta à sua forma original.

O melhor do estilo "Gun Star Heroes" agora para Play Station

GUNNERS HEAVEN

Gun Star Heroes foi um dos jogos de maior sucesso já lançados para Mega Drive. Gunners Heaven segue o estilo de Gun Star Heroes (é uma continuação do superjogo), inclusive o tempo em que o jogo acontece: uma época futurística, cheia de robôs e naves espaciais, guerreiros superpotentes e tudo mais. Sem dúvida um dos melhores jogos já lançados para Play Station.

Tiros e Mais Tiros

Em Gunners Heaven, você terá a opçao de jogar ou com Axel Sonics ou Ruka Hetfield, cada qual com suas armas e bombas distintas. Axel possui a melhor bomba, que acerta adversários há

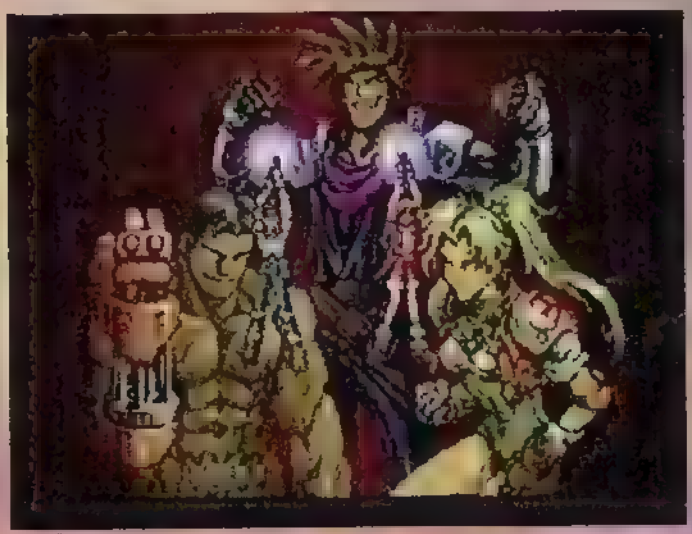
qualquer distância. Ruka possui os quatro tiros equilibrados, não tendo nenhum que lhe trará

problemas no uso. Axel também tem mais resistência para levar golpes e Ruka tem mais velocidade e agilidade. Os dois personagens também possuem uma cordinha que serve para se pendurarem nas paredes e tetos. Para os mais agressivos, recomendamos que joguem com Axel, mas, para aqueles que preferem jogar na retaguarda, Ruka é uma ótima pedida.

Cada personagem possui 4 tiros diferentes alguns fortes e outros rápidos

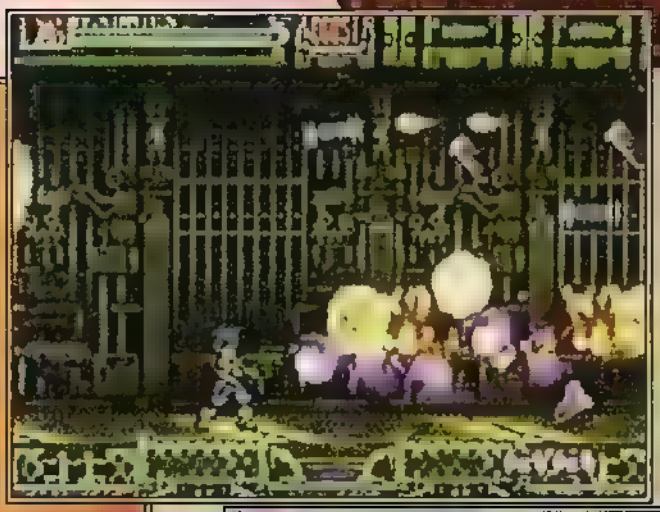
Power Ups

Destruindo seus inimigos, você será recompensado com itens que lhe deixarão mais forte durante sua carga, recuperarão sua energia ou aumentarão seu poder de fogo assustadoramente por instantes. Especialmente na 5ª fase, os itens deverão ser recolhidos de forma inteligente e calculada. Para ter mais Power Ups ainda e muitas dicas desse superjogo, dê um X-Look na seção X-Tricks.



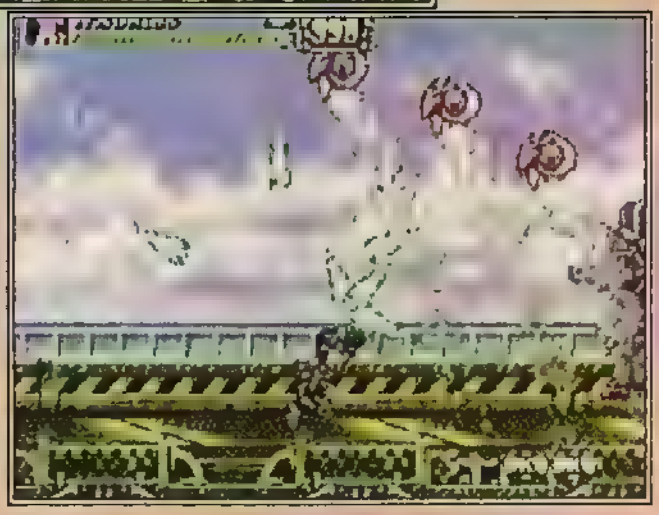
À frente, Axel Sonics e Ruka Hetfield, os dois Heróis e, no fundo, seus maiores inimigos

Fase 1

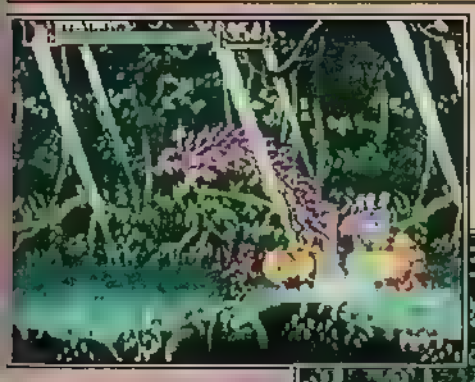


Quando você estiver com o power up sala correndo feitos um louco, com seu tiro mais forte, para destruir tudo quanto é inimigo

Logo de início, você encontrará uma série de robôs: atire de longe com segurança.
• No primeiro subchefe (que vem dos céus), fique abaixado e atirando no canto esquerdo da tela. Bico! Para destruir as torres, fique atirando próximo a elas (de preferência abaixado).
• No segundo subchefe, abaixe-se quando ele se aproximar com a maça e atire para cima quando ele jogá-la no chão.
• No elevador você encontrará o Guardian (é o chefe da fase). De início, acerte nas máquinas que se movimentam na parede - fique sempre embaixo da que estiver mais alta para não ser atingido. Em seu segundo ataque, posicione-se no centro da tela e somente desvie um pouco quando o tiro vier em sua direçao. Seu terceiro ataque é baba, é só não parar embaixo dele e meter bala! Bico!



Fase 2



Procure acumular o maior números de capsulas possíveis, assim

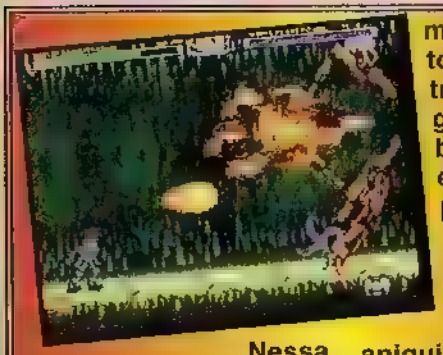
você chegará nos chefes de fase com tiros fortes.

Aqui, tome cuidado com as serpentes. Destrua os tatuzões com tiros de perto.
• No primeiro subchefe, atire em sua cabeça (de longe), mas nao nas bolinhas que ficam lá em cima.
• No lagartão, o segundo subchefe, atire de longe e desvie de seus tiros e linguadas. Nos bichos que vêm rolando, veja seus movimentos e depois desvie com segurança para não ser pego de surpresa.
• O Guardian é esse bicho bonitão aí. De início, fique abaixado no centro da tela

e desvie de seus dois tiros. Recue rapidamente para a esquerda e abaixe-se. Quando ele vier abaixado, desvie de suas garras com um pulo na hora certa. Agora o bicho ficou bravo! Deixe-o levantar a mão e, assim que ele começar a baixá-la, pule avançando na direção dele. Sem maiores problemas.

Em todas as fases, principalmente na dos patins, procure acertar os inimigos assim que eles entrarem na tela, com isso você se livrará de muitos ataques inesperados

Fase 3



Nessa fase nossos heróis mostram que estao na moda, andando de patins. Acerte os carrinhos assim que aparecerem na tela. Para destruir o tanque, fique abaixado à esquerda da tela.

• No primeiro subchefe, atire em seu centro. Preste atenção em suas cerras e, para fugir do supertiro, fique embaixo dele, à esquerda da tela.

Para não ter problemas, destrua todas as construções. Espere o gancho chegar bem perto e então engane-o pulando por cima ou escorregando.

• O Guardian é esse robozão aniquilador. Atire de longe e desvie dos tiros (pulando e abaixando). Em seu segundo ataque, desvie da rajada e atire para cima quando ele soltar a chuva de bombas. Para terminar, atire para a esquerda para destruir seus mísseis e entao passe por baixo, escorregando quando ele vier lhe perseguir. Ufa!

Fase 4

A quarta fase é dentro de uma construção. Avance vagarosamente para não atrair muitos tiros. Destrua os robôs atirando de longe, abaixado.

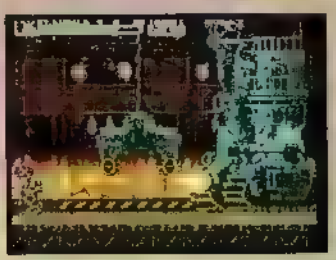
• Para destruir a navezona, preste atenção no caminho das chamas. Prefira o lado esquerdo para se coagir. Para acabar, fique na direita e espere-o dar um razante: siga então para a esquerda. Alterne os lados e ele não terá chances.

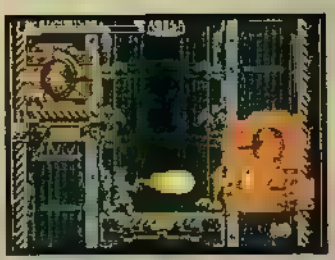
No elevador, destrua primeiro os inimigos que vêm de cima. Para acabar com os canhões, alterne de lado seguidamente, ficando sempre do lado do canhão que estiver mais alto.

• No segundo chefe, fique em alguma plataforma atirando em sua cabeça. Não toque na área colorida. Repita a operação até derrotá-lo.

Destrua todos os canhões disfarçados e tome cuidado com os robôs que passam feito "vaca louca". Fique esperto nas portas e destrua o tanque de longe.

• No Guardian, atire em suas armas peitorais. Mais embaixo destrua suas pernas. Destrua agora seus ombros prestando muita atençao nos lasers que rasgam a tela. Movimente-se bastante e acabe com a raça do coitado quando somente a cabeça estiver inteira.



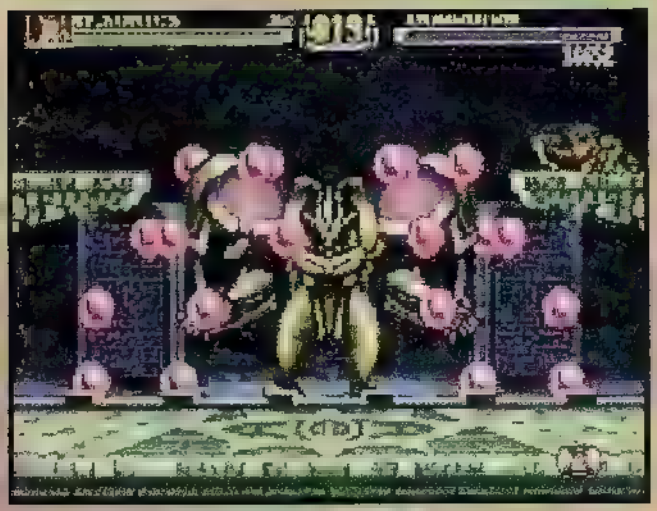


Essa é a fase que você encontrará os mestres mais difíceis. Procure gravar bem suas sequências para se dar bem.

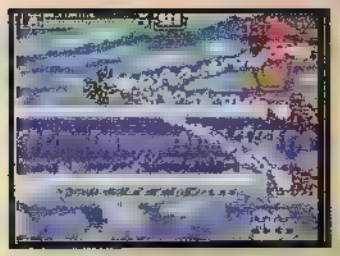
Fase 5

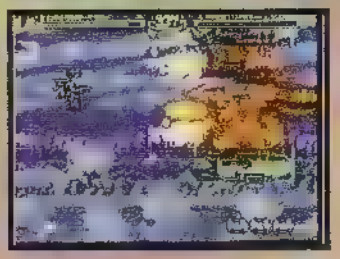
Agora o jogo é nos céus, com nosso herói (ou heroína) viajando no Rocketbelt (alguém aí lembra de Pilotwings?). Prefira os tiros perseguidores e não saia pegando tudo que é item; deixe para a última hora ou quando estiver sufocado. Não fique na frente das naves e fuja dos outros robôs voadores. Destrua a serpente atirando em sua cabeça. Com os robôs voadores gigantes, fique um pouco abaixo deles atirando com sua arma mais forte.

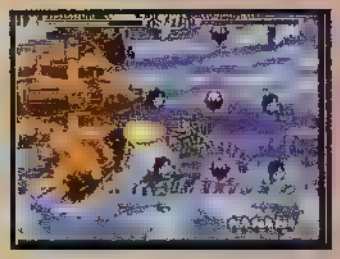
• No Guardian, atire em suas turbinas e desvie dos tiros. Acerte também o centro da nave. Quando a nova parte se anexar, prepare-se para o seu massacre. Desvie das bolotas precisamente para guardar energia para o próximo ataque. Em seu terceiro ataque, desvie de seus tiros e, para fugir de seu super-laser, fique bem embaixo dele atirando para cima (é só pressionar o botao Hold para movimentar o personagem). "Fácil", não?

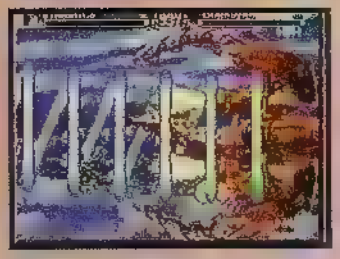


Na sexta fase do jogo você só terá de enfrentar o chefão. Siga direitinho a estratégia para se tornar um grande herói.









No ar você terá que destruir inúmeras naves. O Chefão é o mais difícil do jogo portanto procure ser o mais preciso possível.

Última Fase

Você é mandado para uma espécie de castelo. Seu único adversário aqui é o Guardian. Ele vem das forças de três cristais que se unem para lhe destruir (a união faz a força). Em seu primeiro ataque, acerte-o constantemente desviando de seus tiros. Quando ele for para o centro, pendure-se nas plataformas. Seu segundo ataque é ridículo. Espere-o aproximar-se e então saia de baixo. Em seu terceiro ataque, que também é baba, comece posicionando-se do lado esquerdo e fique abaixado. Deixe passar o tiro e parta para o lado direito. Seu último ataque pode trazer problemas quando desconhecido, mas pegando a manha fica fácil. Preste bastante atenção nas bolas que mudam de cor. Destrua seus mísseis com tiros. Para fugir das explosões das bolotas, suba nas plataformas e pule na direção contrária dela (plataforma da esquerda, pule para a direita e vice-versa). BOOOMMM!!! Enfim ele está destruído! Nossos heróis conseguem se impor ao vilão. A estrelinha que sobrou dele será sua lembrança da suada vitória!

SLAYER

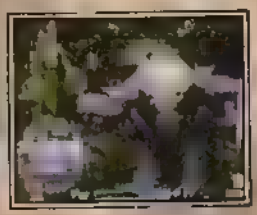
Alienígenas, gritos, sangue, tiros...

...Muito melhor que DOOM!

SPACE HULK

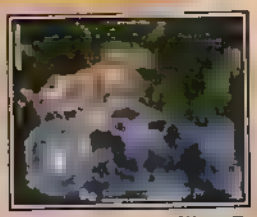
COMO SOBREVIVER NO INFERNO

A melhor maneira de enfrentar os caras é a distância, mas às vezes os sacanas conseguem chegar perto e o negócio muda. Na luta corpo-a-corpo, os aliens atacam basicamente de cinco maneiras:

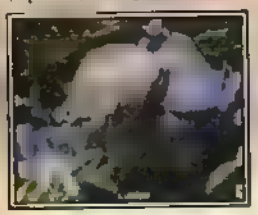


Intimidação - O débil mental do alien pára na sua frente e solta um urro antes de atacar. Não bobeie e dê um soco na cara do infeliz.

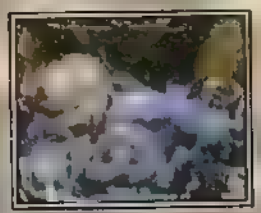
Ataque direto - É o mais comum. Defenda-se logo que o mostrengo preparar o golpe. Depois use um contra-ataque em seguida ao golpe do monstro

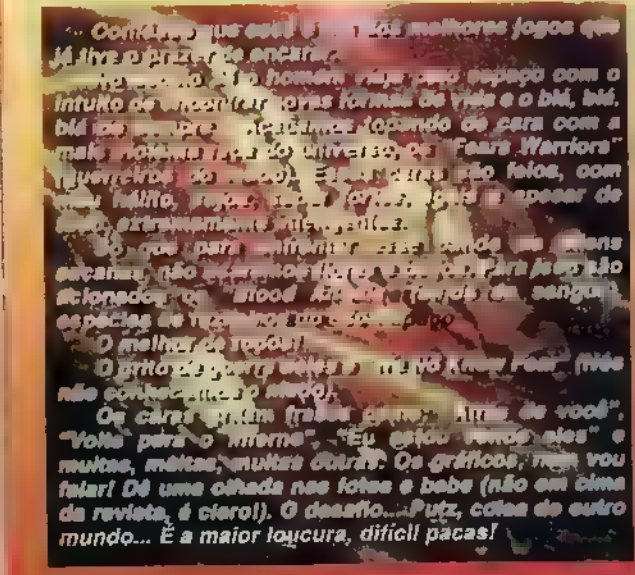


Capoeira - Ué? O cara ginga antes de atacar? Pois é, para acabar com a graça, você pode dar um soco na cara dele bem na hora do ataque ou esperar por 2 segundos e usar a defesa do "ataque direto".



Malandro - Os feiosos são espertos, ameaçam com uma mão e batem com outra. Espere a hora certa de se defender e depois meta a porrada no babaca.



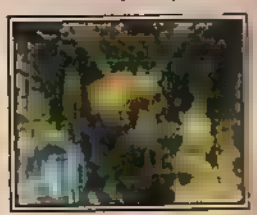


Ataque rápido - é muito difícil de ser defendido, por isso é usado poucas vezes durante o jogo. A única chance de se safar desse ataque é golpear na mesma hora que o inimigo.

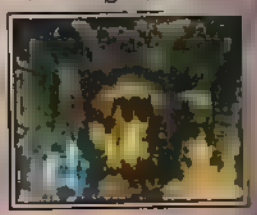
Botão A - ataque
Botão B - defesa

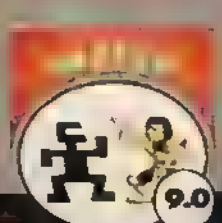
Por acaso algum de vocês já viu estrago que uma moto-serra faz?

Agora que você já sabe se defender dos aliens no mano-a-mano, é hora de aprender a encarar outros perigos.



Robô: Esses são um saco! Com bastante energia e muito tiro eles pentelham demais. Enfrente-os se defendendo por trás das paredes e atire em seguida. Em





caso de contato direto, atire sem parar e recue para fugir das rajadas

Alienígena pequeno: Ele também atira, mas é fraquinho. Fuzile o nanico com as mesmas técnicas do robô.

Mago: Não pense, atire antes que esse velhaco se mexa. Quando ele usa suas magias; se defende e seus tiros desviam do alvo... Você não terá a mínima chance.

MINAS, COMO DESARMAR

Uma situação incômoda a um soldado é pisar em uma mina. Para desarmá-la, faça o seguinte: ao avistar a mina, chegue a uma pequena distância dela (mas não encoste), depois segure os botões L, R e para baixo... E então, atire.

Os Robôs não estão pra brincadeira, saca so o arsenal deles.

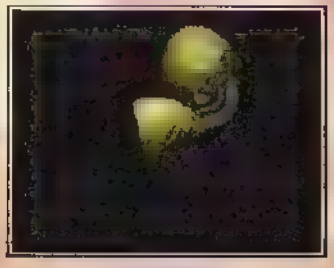
"Lança-chamas" Essa arma pode ferir seus colegas. Cuidado.

"Escudo e Marreta" Pra quem gosta de bancar cavalheiro.

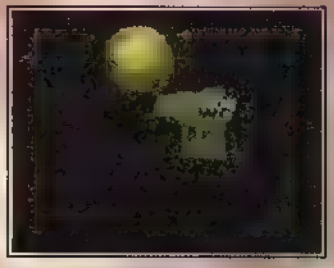
"Metralhadora" Causa grande estrago e atira sem parar.

"Espada" Perfeita para degolar alienígenas.

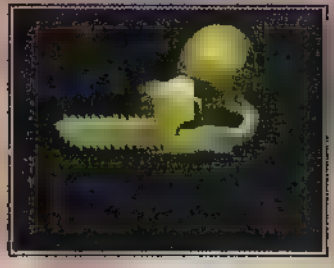
"Garras" Para lutar um mano-a-mano.



"Mãos" A única que serve para pegar itens



"Fuzil" Arma mais comum do jogo.



"Moto-serra" Só para os mais radicos

Procure não lutar no mano-a-mano com esses felosos meta bala a distância.

Mas se ele chegar perto não pense duas vezes desça a porrada no infeliz.

Violento!? Imagina! Este e um jogo pra toda a família. (Hee,he,he)

Os inimigos vêm de penca (onde eles arranjam tantos monstros?)

ESCUTE

Essa é a última dica: mais do que isso só se eu for jogar aí pra você. ESCUTE!!! Ouça o que seus amigos e superiores dizem durante as missões. Tá certo que tudo é falado em inglês. Então, se alguém gritar "Behind You", olhe para trás. Se ainda assim estiver difícil, guie-se pelo mapa. Lá você verá uma seta mostrando em que direção deve seguir e os pontos estratégicos que devem ser atingidos, além é claro das dúzias de inimigos que aparecem. Agora é com você, tá ferrado!

SGT Trabuco

X-TRICKS

Mega Drive
Super Nintendo

PRIMAL RAGE

MOVIMENTOS ESPECIAIS

LEGENDAS:

CHUTE BAIXO =	CB	SOCO BAIXO =	SB
CHUTE ALTO =	CA	SOCO ALTO =	SA

CHAOS

Battering Ram
segure(SA CB), ➡, ➡

Grab-N-Throw
quando perto:
segure(SA CA), ➡, ⬅

Ground Shaker
segure(SA CB), ⬅, ↖, ↙

Slow Power Puke
segure(SA CB), ⬆, ➡

Fart of Fury
segure(SA CB),
gire ⬇ ↘ ➡ ↗ ⬆ ↖ ⬅

Flying Butt Slam
segure(SA CA), ⬇ ➡ ⬆ , ↘

Fast Power Puke
segure(SB CA), ⬆, ➡

Eat Humans
segure(SB SA CB CA),
gire ➡ ↘ ⬇ ↙ ⬅ ↖ ⬆

BLIZZARD

Air Throw
no ar, segure(SA CB)

Ice Geyser
quando perto:
segure(SB SA CA), ⬇, ⬆

Long Mega Punch
segure(SA CA), ⬅ ➡

Punching Bag
quando perto:
segure(SB CA), ➡, ↘ , ⬇ ↙ ⬅ ↖ ⬆

Short Mega Punch
segure(SB CB), ⬅, ➡

Freeze Breath
segure(SB SA CA), ⬅, ➡

Fake Mega Punch
segure(SB CB), ⬆, ⬇

Quick Mega Punch
segure(SB SA CB CA), ⬅ , ➡

Throw
quando perto:
segure(SA CB),
gire ➡ ↘ ⬇ ↙ ⬅ ↖ ⬆

Eat Humans
segure(SB SA CB CA),
gire ⬅ ↖ ⬆ ↗ ➡ ↘ ⬇

TALON

Brain Basher
segure(SA CB), ⬅, ⬆, ➡

Frantic Fury
segure(SB CA), ⬇, ➡

Pounce and Flip
segure(SA CB), ➡, ↘

Slasher
segure(SB SA CB), ⬇, ➡

Run Forward
segure(SB CB ➡)

Run Backward
segure(SB CB ⬅)

Jugular Bite
durante um combo:
segure(SA SB), ⬅, ➡

Face Ripper
quando perto:
segure(SA SB), ⬇, ➡

Eat Humans
segure(SB SA CB CA),
➡, ⬇ , ⬅

DIABLO

Fast Fireball
segure(SB CB), ⬇, ➡

Hot Foot
segure(SA CA), ↖, ↘

Mega Lunge
segure(SA CB), ⬇, ⬆

Torch
segure(SB CA), ⬆, ➡

Slow Fireball
segure(SA CA), ⬇, ➡

Inferno Flash
segure(SA CB CA), ⬆

Pulverize
segure(SB CA), ⬆, ➡, ⬇

Eat Humans
segure(SB SA CB CA), ⬇ ⬆, ⬇

ARMADON

segure(SA CB), ⬇, ⬆

quando perto:
segure(SB SA CB), ➡, ⬅

segure(SA CB), ⬅, ⬆, ➡

segure(SA CA), ⬅, ⬆, ➡

segure(SB SA CB),
gire ⬇ ↘ ➡ ↗

segure(SB CB), ⬅, ⬇, ➡

Spinning Death
segure(SA CA), ⬅, ➡, ⬇

segure(SB SA CB CA),
⬆, ➡, ⬇

SAURON

Air Throw
no ar, segure(SA CA)

Earthquake Stomp
segure(SB SA CA), ⬆, ⬇

Neck Throw
segure(SA CA), ➡, ⬅

Stunt Roar
segure(SB CB), ⬅, ➡

Cranium Crusher
segure(SB CA), ⬇, ⬆

Leaping Bone Bash
segure(SA CB), ⬇, ⬆, ⬇

Primal Scream
segure(SB CB), ⬇ , ⬆

Eat Humans
segure(SB SA CB CA),
, ⬆, ⬇, ⬆

VERTIGO

Air Teleport
segure(SA CA), ⬇, ⬆

Scorpion Sting
segure(SB CB), ➡, ➡

Fast Venom Spit
segure(SB CB), ➡, ➡

Voodoo Spell
segure(SA CB), ⬅, ⬅

Come Slither
segure(SB CB), ⬅, ⬅

Teleport
segure(SA CA), ⬇, ⬇

Slow Venom Spit
segure(SB CB), ➡, ➡

Eat Humans
segure(SB SA CB CA),
⬇, ➡, ⬆

FINISHING MOVES

ARMADON

GUT FLING : segure(SB SM CB),↓,↓,↓,↓,↑

MEDITATION: segure(SB SM CB SB),→,↓,←,→,→ **IMPALER*: segure(SB SM CB),↓,→,↑,↓**

BLIZZARD

BRAIN BASH : segure(SB SM CM),↓,↓,←,↑,→

TO-DA-MOON: segure(SB SM CB CM),↓,↓,↓,↓,↑ **REDEMPTION*:**

GOLDEN SHOWER: segure(SB CB),↓ ,continue segurando SB e CB,segure também SM e CM,←,→,←,→

CANNONBALL : segure(SB SM CB CM),↓ ,→,↑,↘ **CHURL*: segure(SB SM CB CM),→,→,→,←,←,←**

DIABLO

FLESH EATING: segure(SB CB),↓,↓,continue segurando SB e CB, segure também SM e CM,↑,↑

CARNAGE : segure(SB SM CB CM),←,→,←,→,← **GRAPE CRUSHER*: segure(SB SM CB CM),↑,↓,↑,↓,↓**

TALON

PETRIFY : segure(SM CM),←,←,←,continue segurando SM e CM, segure também SM e CM,→,→

SHRINK AND EAT: segure(SM CM),←,←,←,continue segurando SM e CM, segure também SM e CM,↓,↑

LA VACHE QUI RIT*: segure(SB SM CB CM),←,←,←,↓,→

** movimentos somente para Super Nintendo.*

KILLER INSTINCT

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Super Nintendo

CB = CHUTE BAIXO
CM = CHUTE MÉDIO
CA = CHUTE ALTO
SB = SOCO BAIXO
SM = SOCO MÉDIO
SA = SOCO ALTO
+ = seqüência de botões
"nome do movimento" "botão" = faça o movimento usando o botão indicado

[illegible]

Powerline segure ←,→ e SA
Rollercoaster — segure ←,→ e SM (vai através de fireballs)
Spinfist — segure ←,→ e SB
Flying Knee — segure ←,→ e CA
Knee K.O segure ←,→ e CM
Fast Flying Knee — segure ←,→ e CB
Turn Around Punch - segure →,← e SB
Cyclone segure SA e solte
Ex of Valid Opener - *Rollercoaster* + CA
End Specials - *Powerline, Rollercoaster, Spinfist*
Combo Breaker - ← → e qualquer chute
Danger Moves — ←,→ →,SM = *Chiropractor*
Ultra Combo — →,← e SA

[illegible]

Laser Storm (simples) — ↓,↘,→ e qualquer soco
Laser Storm (2 tiros) — ←,←,↓,↘,→ e SB
Laser Storm (3 tiros) — →,←,←,↓,↘,→ e SB
Plasma-port — →,↓,↙,→ e qualquer botão
Plasmaslice ←,↓,↘,→ e qualquer soco
Eyelaser – ↘,↓,↙ e CB
Cyberdash — segure ←,→ e qualquer chute
Reflect ↓,↙,→ e qualquer soco
Ex of Valid Opener - *Eyelaser* CA+SB
End Specials - *Laser Storm* SM, *Plasmaslice* SA, *Plasma-port* SB, *Cyberdash* CM
Combo Breaker *Plasmaslice* SB
Danger Moves — ↓,↘,→, CA, atire baixo
Ultra Combo *Plasmaslice* SB

[illegible]

Claw Uppercut — ↙,↓ ↘ SB
Tailflip — ↙,↓,↘ e qualquer chute
Flaming Venom — ↓,↙,→ e qualquer soco
Dragon Breath ↙ ↓,↘ SB
Jump Rake — segure ←,→ e qualquer chute
Rampage — segure ← → e qualquer soco
Reverse Jump Rake — →,← CM (ou CB)
Ex of Valid Opener — *Jump Rake* CB+SB
End Specials - *Flaming Venom* SA, *Tailflip* CM, Claw Uppercut
Combo Breaker *Jump Rake*
Danger Moves — ←,← CM, *Deadly Venom*
Ultra Combo — ←,→ SA

[illegible]

Sabrespin — segure ←,→ e qualquer soco
Flaming Bat — ↓,↙,→ e qualquer soco
Howl ↙,↓,↘ SA
Sabrepounce — ←,→ e CA
Sabreslap — ←,→ e CM
Sabreroll — ←,→ e CB
Reverse Sabrespin — →,← e SM
Ex of Valid Opener — *Sabrepounce* +SM
End Specials — *Sabrespin* SB, *Sabrepounce, Sabreroll, Sabreslap*
Combo Breaker —←,→ e chute
Danger Moves —← ← CM *Claw*
Ultra Combo —→ ← CB

SHEEVA

Phoenix — ↓,↘,→e qualquer chute
Sammamish — →,↘,↓,↙←e qualquer soco
Triplax — segure ←,→e qualquer soco
Tomahawk — no ar, →, ↘, ↓, ↙, ←**SA**
Reverse Triplax — segure←,→ e **SM**
Ex of Valid Opener - *Tomahawk* **+CB**
End Specials- *Triplax* **SA** ,*Phoenix* **SB**,*Sammamish* **SM+SA**
Combo Breaker — *Sammamish*
Danger Moves — *Phoenix* **SA** *Lightning*
Ultra Combo - ←,→**SB**

GLACIUS

Shockwave — ↓,↘,→e qualquer soco
Cold Shoulder — segure←,→e qualquer soco
Ice Lance — ↘,↓,↙e **SB**
Liquidize — ↓,↘,→e qualquer chute
Ex of Valid Opener *Cold Shoulder* **SA+CB**
End Specials - *Shockwave* **SA** , *Liquidize* **CA**, *Ice Lance*
Combo Breaker —←,→ *e qualquer soco*
Danger Moves — ←, ↘, ↓, ↙, →**SM**, *Ice Pick*
Ultra Combo — ←,→**CA**

JAX

Endokuken — ↓,↘,→e qualquer soco
Windkick — ↘,↓,↙e qualquer chute (vai através de projéteis)
Laser Sword — ↘ ↓,↙e **SA**
Tiger Fury — →,↓,↘,→e qualquer soco
Ex of Valid Opener — *Wind Kick* **CA+CM**
End Specials - *Tiger Fury* , *Endokuken* **SB**, *Wind Kick* **CM**
Combo Breaker — *Tiger Fury*
Danger Moves — ←, →, →,**CA**, *Sword*
Ultra Combo — *Wind Kick* **CA**

KITANA

Lasaken — ↓,↘,→ e qualquer soco
Flick Flack — segure ←,→e qualquer chute
Fire Cat — segure ←,→ e qualquer soco
Spinning Sword — ↘,↓,↙ + **SA**
Ichi ↘,↓,↙ + **SA** (ou **SB**)
Ex of Valid Opener — *Fire Cat* **SM+SA**
End Specials *Spinning Sword* **SA** , *Lasaken* **SB**, *Flick Flack* **CM**
Combo Breaker — *Flick Flack*
Danger Moves ↓,→, ←,**CA**, *Frog*
Ultra Combo - →←**CM**

SINDEL

Skeleport — ↓,↓e qualquer soco ou chute
Power Devour —← e segure **SB**
Searing Skull — ↓,↘,→e qualquer soco (depois de carregar o escudo com projéteis)
Soul Sword — ←,→ e **SM**
Bone Shaker — →,→e qualquer soco
Super Searing Skull — ← ↙,↓, ↘,→e qualquer soco (depois de absorver projéteis)
Sliding Kick — ↘ , ↓, ↙e **CB**
Ex of Valid Opener — *Bone Shaker* **SM+CM**
End Specials - *Skeleport* e qualquer soco , *Bone Shaker* + qualquer soco
Combo Breaker — *Bone Shaker*
Danger Moves — ←,←, →,**CB**, *Stab*
Ultra Combo — ↓, ↘ ,→**SA**

SMOKE

Inferno— →,→e qualquer chute
Fireflash — ←, ↙, ↓, ↘,→e qualquer chute
Heatfist ←,← **SB**
Heatsink — ←, ↙, ↓, ↘, →**SA**
Mirage — ←, ↙, ↓, ↘, →**CM**
Trailblazer — segure←,→ e qualquer soco; no ar →, → e qualquer soco
Ex of Valid Opener — *Trailblazer* **SM+SB**
End Specials — *Trailblazer* **SM**, *Fireflash* **CA**, *Fireflash* **CM**, *Fireflash* **CB**
Combo Breaker — *Fireflash*
Danger Moves — ↓,↘, →**CB**, *Inferno*
Ultra Combo — ←,→ **SA**

MORTAL KOMBAT 3

Play Station
Super Nintendo
Mega Drive

MOVIMENTOS ESPECIAIS & FINISHING MOVES

CB=chute baixo, **CA**=chute alto, **SB**=soco baixo, **SA**=soco alto **R**=correr, **BLQ**=bloquear, **F**=para frente, **T**= para trás, **B**=para baixo, **C**=para cima, **PC**=pulo e chute
FRIENDSHIPS e BABALITIES-só podem ser executadas se não for usado bloqueio durante o último round
ANIMALITIES-você deve fazer um *Mercy first*, para isso, durante o terceiro round fique longe do adversário corra e direcione o controle para baixo algumas vezes e então solte.
STAGE FATALITY fique próximo do seu oponente em um dos seguintes cenarios: Pit 3, The Tower ou The Subway

Vs. Screen

Nas três versões (**SNES, PLAYSTATION e MEGA**) os códigos da tela *Vs.* são feitos do mesmo modo do arcade. Para lutas especiais basta colocar os ícones na ordem mostrada a seguir.

As legendas são as seguintes: **1-*Logo do MK*, 2-*Yin/Yang*, 3-*número 3*, 4-*Interrogação*, 5-*Raio*, 6-*Goro*, 7-*Raiden*, 8-*Shao Kahn* e 9-*Caveira*.**

CÓDIGOS SECRETOS

P1(100)-P2(100) sem arremesso
P1(020)-P2(020) sem bloquear
P1(987)-P2(123) sem barras de energia
P1(033)-P2(000) P1 com ½ de energia
P1(000)-P2(033) P2 com ½ de energia
P1(707)-P2(000) P1 com ¼ de energia
P1(000)-P2(707) P2 com ¼ de energia
P1(688)-P2(422) luta no escuro
P1(282)-P2(282) Texto: Sem medo
P1(987)-P2(666) Texto: Segure
P1(460)-P2(460) Morphing randômico
P1(985)-P2(125) Multimode
P1(466)-P2(466) Bloqueio sem limites
P1(642)-P2(468) Galaxian
P1(969)-P2(141) Vencedor luta com Morato
P1(769)-P2(342) Vencedor luta com Noob Saibot
P1(033)-P2(564) Vencedor luta com Shao Kahn
P1(205)-P2(926) Vencedor luta com S
P1(123)-P2(926) Texto: Nenhum co mento ...

SHANG TSUNG – Morphs

CYRAX : BLQ x 3 | **KANG : F, B, T, C, F** | **SINDEL : T, D, T, CB**

JAX : F, F, B, SB | **KITANA TWOLF : C, C, C** | **SONYA : B+R+SB+BLQ**

KANO : T, F, BLQ | **SEKTOR : B, F, T, R** | **STRYKER : F, F, F, CA**

KUNG LAO : R, R, BLQ, R | **SHEEVA :segure CB,F,B,F** | **SUB-ZERO : F, B, F, SA**

SHEEVA

Fireball :B, F, SA
Ground Stomp :T B T CA
Teleport Stomp B.C
Throw .F + SB
Combo 1 :SA, SA, SB CA CA, CB, T + CA
Combo 2 :SA, SA, SB, F + SA, SA, Fireball

FINISHING MOVES

Flesh Tear :de perto, segure CA F, B, F F
Ground Pound de perto, F, B, B, F SB
Friendship .de qualquer lugar, F, F, B, F, PAUSE, SA
Babality : B, B, B, T + SA
Animality . de perto, R, T, T, T, T
Stage Fatality :B, F, B, F, SB

KUNG LAO

Dive Kick :C, B, CA (no ar)
Hat Toss :T, F, SB
Teleport :B, C
Top Spin :F, B, F, R (clique repetidamente R)
Combo 1 :SA, SB, SA, SB, CB, CA, T + SA
Combo 2:Top Spin, Run em SA, PC, Dive Kick

FINISHING MOVES

Cut'em down to size :a média distância, F, F, B, T SA
Vacuum Spin :de qualquer lugar, R, BLQ, R, BLQ, B
Friendship .de qualquer lugar, R, SB, R, CB
Babality B, F, F, SA
Animality : de perto, R, R, R, R, BLQ
Stage Fatality B, B, F, F CB

SEKTOR

Dumb Missile :F, F, SB
Homing Missile :F, B, T, SA
Teleport Punch :F, F, CB
Throw :F + SB
Combo 1 :SA, SA, CA, CA, T + CA
Combo 2:Homing Missile,Dumb Missile,SB,Dumb Missile

FINISHING MOVES

Sektor Compressor :a média distância, SB, R, R, BLQ
Flame Thrower :de longe, F, F, F, T, BLQ
Friendship :a média distância, R, R, R, B
Babality : T, B, B, B ,CA
Animality : de perto, F, F, B, C
Stage Fatality :R, R, R, B

JAX

Backbreaker BLQ (no ar)
Double Missile :F, F, T, T, SA
Dashing Punch :F, F, CA
Gotcha Grab : F, F + SB (clique SB repetidamente)
Combo 1 :CA, CA, B + SA, SA, BLQ, SB, T + SA
Combo 2 :SA, SA, BLQ, SB, T + SA

FINISHING MOVES

T2 Arm Slice . de perto, segure BLQ, C, B, F, C
Giant Stomp :de longe, R, BLQ, R, R, CB
Friendship .de qualquer lugar, CB, R, R, CB
Babality : B, B, B + CB
Animality . de perto, segure SB(F, F, B, F)
Stage Fatality :B, F, B + SB

SINDEL

Air Fireball :B, F, CB (no ar)
Fireball :F, F, SB
Levitate :T, T, F, CA
Scream :F, F, F, SA
Combo 1 :CA, SA, SA, B + SA, PC, Air Fireball
Combo 2 .CA, SA, SA, SB CA

FINISHING MOVES

Hair Spin :a média distância, R, R, BLQ, R, BLQ
Death Scream .de perto, R, BLQ, BLQ, R + BLQ
Friendship :de qualquer lugar, R, R, R, R, R, R, C
Babality : R, R, R, C
Animality : de qualquer lugar, F, F, C, SA
Stage Fatality B, B, B, B, SB

CYRAX

Bomb :segure CB (T, T, CA)
Energy Net :T, T + CB
Teleport F, B, BLQ
Air Throw :B, F, BLQ, SB
Combo 1 :SA, SA, CA, SA, CA, T + CA
Combo 2 :F + SB, Air Throw

FINISHING MOVES

Self Destruct : de perto, B, B, F, C, R
Helicopter Chopper :de qualquer lugar, B, B, C, B, SA
Friendship :de qualquer lugar, R, R, R, C
Babality : F, F, T + SA
Animality : de perto, C, C, B, B
Stage Fatality :R, BLQ, R

KANO

Cannon Ball segure CB
Blade Toss B, T SA
Blade Uppercut :B, F, SA
Gran and Choke :B F, SB
Combo 1 .SA, SA, B + SB, B + SA, PC, B, F, SA
Combo 2 :LP, LP, CA, CB, T + CA

FINISHING MOVES

Red Eyes :a média distância, SB, BLQ, BLQ, CA
Skeleton Pull :de perto, segure SB, F, B, B, F
Friendship .de qualquer lugar, CB, R, R, CA
Babality . F F, B, B, CB
Animality : de perto, segure SA (BLQ, BLQ, BLQ)
Stage Fatality C, C, T, CB

LIU KANG

Bicycle Kick :segure CB
Flying Kick .F,F,CA
High Fireball :F,F,SA
Low Fireball :F,F,SB
Combo 1 :SA,SA,BLQ,CB,CB,CA,CB
Combo 2 :PC,High Fireball,Flying Kick

FINISHING MOVES

Flame Enguif .de qualquer lugar,F,F,B,B,CB
MK 1 Drop de qualquer,C,B C,C,BLQ + R
Friendship ·de qualquer lugar,R,R,R,D + R
Babality . B,B,B + CB
Animality : de perto,B,B,C
Stage Fatality :R,BLQ,BLQ,CB

SHANG TSUNG

Fireball :T,T,SA
Flame Eruption :F,T,T,CB
Morphs :veja o quadro na página anterior
Combo 1 :CB,SA,SA,SB,T + SA
Combo 2 Flame Eruption D + SA

FINISHING MOVES

Bad 'o Spikes : de perto,segure SB,B,F,F,B
Soul Stealer :de perto,SEGURE SB,R,BLQ,R BLQ
Friendship :de qualquer lugar,CB,R,R,B
Babality : R,R,R,CB
Animality segure SA,R,R,R
Stage Fatality :C,C,T,SB

SUB-ZERO

Ice Freeze :B,F,SB
Ice Clone :T,B,SB
Ice Shower :B,F,SA
Ground Slide ·segure T (SB + BLQ + CB)
Combo 1 :SA,SA SB,CB,SB,T + CA
Combo 2 :Freeze no ar,SB,Ice Freeze

FINISHING MOVES

Ice Smash :de perto BLQ,BLQ,R,BLQ,R
Mist Freeze ·a média distância T,T B,T,R
Friendship :de qua.quer lugar, CB,R,R,C
Babality : B,T,T,CA
Animality de perto,segure BLQ (F,C,C)
Stage Fatality :T,B,F,F,CA

KABAL

Eye Spark :T,T,SA
Ground Blade :T,T,T,R
Top Spin :T,F,CB
Throw :F + SB
Combo 1 :CB,CB,SA,SA,B + SA,PC,T,T,SA
Combo 2:PC,Top Spin,Top Spin,Ground Blade,aperte o botão

FINISHING MOVES

Face of Death :de perto,R,BLQ,BLQ,BLQ,CA
Head Inflate :fora do alcance,B,B,T,F,BLQ
Friendship ·a média distância,R,CB,R R,C
Babality : R,R + CB
Animality : de perto,segure SA (F,F,B,F)
Stage Fatality :BLQ,BLQ,CA

SMOKE

Invisible :C,C,R
Spear :T,T,SB
Teleport Punch :F,F,CB
Air Throw .BLQ,no ar
Combo 1 :SA,SA,CB,CA,SB
Combo 2:PC,Teleport,um passo,F,CA,Spear,aperte o botão.

FINISHING MOVES

Earth Bomb ·de longe,C,C,F,B
Throat Bomb:a média distância,segure R+BLQ,(B,B,F,C)
Friendship :do outro lado da tela,R,R,R,CA
Babality . B,B,T,T,CA
Animality · de muito longe,B,F,F,BLQ
Stage Fatality .F,F,B,CB

STRYKER

Baton Throw F,F,CA
Baton Trip :F,T,SB
Low Granade :B,T,SB
High Granade .B,T,SA
Combo 1 :CB,SA,SA,SB,PC,Baton Throw
Combo 2 . SA,SA,SB,PC,High Granade

FINISHING MOVES

Chain o'Bomb :de perto,B,F,B,F,BLQ
Taser Shocker :de longe,F,F,F,CB
Friendship :de qualquer lugar,SB,R,R,SB
Babality · B,F,F,T,SA
Animality :a média distância,R,R,R,BLQ
Stage Fatality :F,C,C,CA

SONYA

Energy Rings :B,F,SB
Energy Wave :F,T,SA
Leg Grab :B + SB + BLQ
Upward Bicycle Kick :T,T,B,CA
Combo 1 :CA,CA,SA,SA,SB,T + SA
Combo 2 ·SA,SA,SB,T + SA

FINISHING MOVES

Kiss of Death ·de qualquer lugar,T,F,B,B,R
Purple Bubble ·a pelo menos meia tela de distância, segure BLQ + R,C,C,T,B
Friendship :de qualquer lugar,T F,T,B,R
Babality .B,B,F,CB
Animality de perto,segure SA,T,F,B,F
Stage Fatality .F,F,B,SA

NIGHTWOLF

Bow and Arrow :B,T,SB
Axe Uppecut :B,F,SA
Reflect Glow ·T,T,T,CA
Shadow Shoulder : F,F,CB
Combo 1 :CB,SA,SA,SB,Axe,Axe,CA
Combo 2 :CA,SA,SA,SB,T + SA

FINISHING MOVES

Lightning Strike : de longe,T,T,B,SA
Deadly Moon Beam :de perto,C,C,T,F,BLQ
Friendship :de qualquer lugar,R,R,R,B
Babality :F,T,F,T,SB
Animality : de perto,F,F,B,B
Stage Fatality :R,R,BLQ

DICAS

Mighty Morphin Power Rangers *The Fighting Edition*

Super Nintendo

Jogue com o chefão

Para jogar com o chefão do jogo, pressione X, Y e Start para selecionar o personagem. Essa dica funciona somente no Fighting Game.

Mighty Morphin Power Rangers *The Movie*

Super Nintendo

Power Up!

Se você está cansado de ficar penando nas fases e demorar até se vestir de Power Ranger, use este código na tela do título...

Cima, baixo, esquerda, direita, X, B, Y e A. Para indicar que o truque funcionou, a tela brilha. Você começara o game todo poderoso, já usando a roupa dos Power Rangers.

Exo Squad

Mega Drive

FASE 2 - **KETNAMLG**
FASE 3 - **RROMBEUU**
FASE 4 - **ITAMAGNL**
FASE 5 - **SYLROAKA**
FASE 6 - **ZIUJKCHT**
FASE 7 - **TZKAISAO**
FASE 8 - **AEEBIAJL**
FASE 9 - **TSAOTTCY**
FASE 10 - **IALKTAIA**
FASE 11 - **SZAINBHN**
FASE 12 - **ZADMIADM**
FASE 13 - **TGAINRKI**
FASE 14 - **AYRNCDIN**
FASE 15 - **GATTSYTT**
FASE 16 - **YBFCEAUA**
FASE 17 - **AEOILNNY**
FASE 18 - **GMLCAMOA**
FASE 19 - **YUYUSIHD**
FASE 20 - **ATTSYNAN**
FASE 21 - **MAOTAANY**
FASE 22 - **REVOMAG**(estória)

MECHWARRIOR 3050

Super Nintendo

MISSÃO 2 - **65C816**
MISSÃO 3 - **B1GBND**
MISSÃO 4 - **FSPRNG**
MISSÃO 5 - **YHWX11**

GEX

3DO

Invencibilidade

Em qualquer lugar do jogo, dê um "pause" e entre o código **LCD NUCLEAR**. Com isso segure o botão R e aperte para esquerda, C, baixo, cima, cima, C, esquerda, direita, A, direita.

JUDGE DREDD

Super Nintendo

Tela Especial

Quando aparecer a imagem com os direitos reservados do game e tudo mais, entre: esquerda, cima, X, cima, direita, e Y. Uma tela de dica aparecerá e dará acesso a vários outros códigos.

Seleção de fases - Y + A
Energia infinita - X + B

Passwords

Aspen Penal Colony - **QBGB.**
Council - **FCWZ.**
RC4 Processing Plant- **DXHG.**
Aboard Justice 1 - **YGRZ.**

BOOGERMAN

Mega Drive

Flutuando!

Para sacanear o video game e fugir de situações inoportunas é bico!

A qualquer momento no game aperte os botões A, B, C e START no controle 2. Com isso o herói ficará imobilizado e usando o direcional, você poderá deslocá-lo para qualquer parte do cenário (para movê-lo pelo cenário, use o controle 1). Para fazer com que o herói volte a se mover, aperte novamente os botões A, B, C e START no controle 2.

URBAN STRIKE

Super Nintendo

Passwords

LEVEL 2 - **C9NLMXYWVXH**
LEVEL 4 - **9GRTK9LGJ4Z**
LEVEL 5 - **NWD4XLWDTFG**
LEVEL 7 - **L6VYB74SHWB**
LEVEL 8 - **GPT4YD3XLDD**

SHADOW SQUADRON

32X

Nova Visão

Usando o controle de 6 botões, simplesmente comece o jogo e aperte o botão "MODE". Você perceberá que agora há uma nova visão onde o radar e a barra de energia estão no topo da tela.

JUDGE DREDD

Mega Drive

Passwords

Level 2 - **KZDVT.**
Level 3 - **JRQWNO.**
Level 4 - **PSTRVJZ.**
Level 5 - **HQWVLT.**
Level 6 - **WDRCNPU.**

BOMBERMAN 3

Super Nintendo

Passwords

Atenção, esses códigos foram testados na versão japonesa do game. Caso você tenha o americano, não é certeza que os códigos funcionem... Mas vale a pena arriscar! Os códigos lhe deixam com velocidade, várias bombas e detonadores.

STAGE 1 - **0704**
STAGE 2 - **3200**
STAGE 3 - **2711**
STAGE 4 - **3870**
STAGE 5 - **4501**
STAGE 6 - **0606**

KYLE PETTY'S NO FEAR RACING

Super Nintendo

Código da hora!

Para começar direto na última corrida em Dover todo poderoso, digite:

N60N0QJWDQ
na tela de password

HELL: A Cyberpunk Thriller

3DO

Truques Especiais

Durante o jogo aperte o botão C para descer o "menu" de opções. Depois aperte START para pausar o game e entre os códigos.

Modo rápido
cima, esquerda, esquerda, C, direita, cima e baixo.

Visão noturna
cima, B, C, cima e B.

TRIPLE PLAY '96

Mega Drive

Experiência

Na hora de colocar o seu nome, experimente colocar nomes de jogadores famosos como "Babe Ruth" e "Cy Young". Com isso você poderá ter em seu time essas lendas como integrantes e deixar o computador morrendo de inveja.

Mas como sabemos que a maioria de vocês não conhece grandes jogadores de baseball, aí vai uma lista com vários nomes de feras:

- Hank Aaron
- Yogi Berra
- Roberto Clemente
- Ty Coob
- Joe DiMaggio
- Whitey Ford
- Lou Gehrig
- Bob Gibson
- Catfish Hunter
- Reggie Jackson
- Sandy Koufax
- Mickey Mantle
- Willie Mays
- Stan Musial
- Satchel Paige
- Jackie Robinson
- Nolan Ryan
- Tom Seaver
- Warren Spahn
- Honus Wagner
- Ted Williams
- Carl Yastrzemski

BATTLE ARENA TOH SHIN DEN

Play Station

Mais Lutadores!

Para jogar com **GAIA** faça **baixo, baixo-esquerda, esquerda + QUADRADO**, enquanto as legendas da tela de título estão se formando. Se o truque deu certo, uma voz dizendo "fight" será ouvida e as letras mudaram de azul para vermelho. Agora, é só — durante a escolha dos lutadores — colocar o "highlight" sobre EIJI e digitar: **cima e algum botão.**

Para lutar usando SHO, faça o mesmo procedimento da dica anterior (deixando as letras vermelhas). Espere , então, que comece a demonstração e **aperte START no controle 1.** Quando a tela de título aparecer novamente, aperte **direita, esquerda-cima, direita, esquerda-cima e quadrado no controle 2...** As letras ficarão azuis de novo, mostrando que o truque funcionou. Para lutar com SHO coloque o **"highlight" sobre KAYIN e segure para baixo e algum botão.**

TRUQUES MACETES DICAS

BLACKTHORNE

SNES

Passwords

MINAS	ROCHAS
FBWC	TJ1F
QP7R	GSG3
WJTV	BMHS
	Y4DJ

ÁRVORES	CASTELO
RRYB	HCKD
ZS9P	NRLF
XJSN	J6BZ
CGDM	MJXG
	K3CH

DEMON'S CREST

Super Nintendo

Código do Demônio

FDQP
QRMB
FGNH
GTKL

Todos os Itens

QFFF
KNRR
DDLR
XGTQ

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Super Nintendo

Truques

A qualquer momento aperte START para pausar o game e digite:

BAIXO, A, B - SHURIKENS INFINITOS
B,A,B,B Y - VIDAS INFINITAS
B, CIMA, B, B, A - HIT POINTS ILIMITADOS

MEGA MAN 7

Super Nintendo

Poderoso

Entre com o código

7853
5856
2245
7515

SNATCHER

Mega CD

Mensagem Secreta

Para ativar uma mensagem secreta vá, para o "Use Metal Gear" e escolha Videophone. Digite **34-5678** e você verá uma mensagem secreta.

WOLVERINE

Mega Drive

LEVEL 2 - **Mariko**
LEVEL 3 - **Silver Fox**
LEVEL 4 - **Department H**
LEVEL 5 - **Madripoor**
LEVEL 6 - **Asans**
LEVEL 7 - **The Hudsons**

EARTHWORM JIM

Mega CD

Trocentos Truques!

Para ativar qualquer um dos truques que estamos dando abaixo, você deverá pausar o game e digitar a seqüência correspondente.

Tela de configuração - A + B, C, C, A, A, B, B e B+C
Passar a Fase - B, B, A, C, A+B, A+B, A+B e A+B
Fim do Jogo - A+C, A+C, A+C, A, B, C, B e A
Invencibilidade - A+B, A+B, C, A, DIREITA, DIREITA, ESQUERDA e DIREITA
Visão de Mapa - A+B, C, C, C, A, B, B e B
Vida Extra - A+CIMA, B, A, C, A, A, C e B
Encher Energia - A+C, B, B, C, C, C, A e B
Encher a Arma - A+C, A, B, B, C, A, C e C
Plasma - C+CIMA, A, A, C, A, B, C e C
Homming Missile - A+DIREITA, A, A, B, A, C, B e A
Continue - A+BAIXO, A+BAIXO, A+ESQUERDA, A+DIREITA, B, C, C e B+C
Groucho Marx - A, A, A, A, A, A, B e C
Red Afro - C, A, A, A, A, A, B e C
Lábios do Mick Jagger - B, B, A, A, A, A, B e C
Óculos Gigante - A, B, A, A, A, A, B e C
Orelhas de Marciano - B, C, A, A, A, A, B e C

THE LAWNMOWER MAN

Mega Drive

Cyber Códigos

Em qualquer fase de plataforma, pause o game e digite: **cima, direita, A, B, A, baixo, esquerda, A, baixo**. Agora "despause" o game e jogue normalmente, pois os códigos já podem ser acionados.

Quando você quiser uma das manhas, é só pausar o game e usar o código correspondente. Os truques podem ser usados em quaisquer fases, inclusive as que não são de plataforma.

Passar de fase - B
Tela de truques - C

X-MEN 2 THE CLONE WARS

Mega Drive

99 VIDAS

Na edição passada você já curtiu várias dicas desse jogo. Agora, para não perder a prática, mais um truque para ficar com 99 vidas! Ao começar o game, simplesmente dê um "pause" e digite baixo e C juntos, depois aperte cima, esquerda, cima, direita, direita e C.

BUG!

Saturn

Seleção de fases

Esse código é conhecido como **BABYSEALS**, pelas iniciais das palavras que compõem o truque em inglês e pela abertura da seleção de fases.

Na tela de START e OPTION digite **B, A, B, Y, baixo, direita, A, esquerda-cima e baixo**. Apertando para cima e esquerda-cima, você selecionará o level que quiser.

WORLDWIDE SOCCER

Saturn

Mexendo a bandeira!

Depois de selecionados os times e tudo o mais, será mostrada uma tela com a bandeira dos times escolhidos... Simplesmente segure o R ou L para mexer as bandeiras usando o direcional.

ROAD RASH

3DO

Vaca Louca!

Nas fases 2, 3, 4 e 5 do circuito da Península, fique de olho na quilometragem que você rodou... Na altura do 6.6 fique totalmente do lado esquerdo da tela (na terra, areia, grama, etc), e ande com uma velocidade de 20 a 30 milhas/h para ver as vacas fazendo posições diferentes para você!!!

PARODIUS

Play Station

Selecionando

Na tela do título aperte **cinco vezes o quadrado, sete vezes o triângulo e três vezes o círculo**. Aperte START, escolha seu personagem e você verá uma tela de seleção de estágios, se o truque deu certo.

MOTOR TOON GRAND PRIX

Play Station

TURBO!

Em qualquer modo (com exceção do Grand Prix), você poderá acionar um turbo e largar bem melhor. Para isso, espere que a luz fique amarela e aperte e segure o acelerador... *VRUUUMMMM!*

AIR COMBAT

Play Station

Desligando

Quando você está em combate, seus companheiros de equipe falam com você em inglês, mas ao lado direito você vê os subtítulos em japonês... Para apagar as letrinhas dos japonas, durante o vôo, dê um **"pause" e aperte o L ou R**... Agora selecione "CAPTION OFF" e pronto.

GEX

3DO

GELO E FOGO

Para entrar os códigos abaixo você precisa começar o jogo normalmente e apertar **"START"** para pausar o game... Feito isso segure o botão R e digite a sequência:

- **Tiro de gelo** (bolas azuis) - esquerda, C, baixo, B, esquerda, cima, direita, B, A, esquerda, esquerda e baixo.
- **Tiro de fogo** (bolas vermelhas) - esquerda, C, baixo, direita, direita, baixo, B, A, esquerda, esquerda e baixo.

CLUB DRIVE

Jaguar CD

MUNDO NOVO!

Para encontrar um mundo novo chamado **TODD** faça o seguinte: vá para a tela de seleção de mundos e, enquanto as linhas do mundo estiverem se formando, aperte o botão B. Agora escolha o mundo segurando o botão 4 e aperte o botão 2. Aperte B novamente e o planeta TODD aparecerá em sua tela.

NBA JAM: Tournament Edition

Mega Drive

Dream Team!

Na tela do título abra o menu e digite **C, cima, baixo e aperte o START**. Já quando você for digitar suas iniciais no game, experimente colocar JAM... Com isso, entrará um código com os 27 times do game derrotados.

GUNNER'S HEAVEN

Play Station

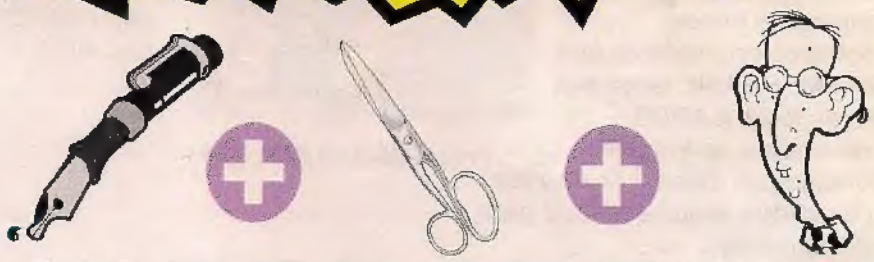
ESPECIAL

Ligue o console e após o game começar a carregar aperte e segure os botões L1, L2, R1, R2 e SELECT. Aparecerá escrito "secret code", coloque o código correspondente e mande bala.

Level 2 - MA **Level 3 - UT**
Level 4 - RH **Level 5 - MK**
Level 6 - HT

PROMOÇÃO

GANHE UM PLAYSTATION USANDO SÓ UMA CANETA, UMA TESOURA E A CABEÇA...



Para concorrer é só mandar sua carta para :

Promoção PLAYSTATION
Revista GAME-X
CEP 04508-010
Caixa Postal 19113 São Paulo - SP

Junto com o formulário ao lado, recorte e mande o selo que está no canto inferior direito desta página(não vale xerox do selo) e escreva uma frase para ser usada como "slogan" da revista. A melhor frase será selecionada e o nome do ganhador do PlayStation divulgado na edição 4 da revista GAME-X.

Serão considerados válidos os formulários postados até o dia 31/12/95.

O carimbo do correio será o comprovante.

MANDE XEROX OU COPIE O FORMULÁRIO PARA NÃO DETONAR SUA REVISTA !

FORMULÁRIO

PROMOÇÃO PLAYSTATION

Nome - .....

.....

Endereço completo - .....

.....

Telefone - ..... Idade - .....

Nível escolar - .....

Vídeo game(s) que possui - .....

Qual a seção que mais gosta na GAME-X? - .....

.....

Qual a seção que menos gosta na GAME-X? -

.....

Gosta de RPG? - .....

Conhece a revista DRAGÃO BRASIL? - .....

SLOGAN PARA GAME-X : .....

.....

.....

.....

NÃO ESQUEÇA DE MANDAR ESTE SELO RECORTADO !

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL

Muitos já jogavam card games no Brasil, em suas versões originais – mas neste ano surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou muito a quantidade de adeptos. E é visando esses novos jogadores/colecionadores que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as visadas listas de cartas, indispensáveis para os colecionadores.

Preço: R$ 3,50 REF. DBE

(DEFENSORES DE TÓQUIO)

O RPG brasileiro mais vendido, mas fácil de aprender e mais irreverente do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Ranges, Jaspion e outros super-heróis japoneses. Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA.

Preço: R$ 2,50 REF. DBF

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

Preço: R$ 14,00 REF. ESGA

ARKANUN

Na Idade das Trevas os magos não eram respeitados por seus poderes sobrenaturais; eram temidos e caçados pela Inquisição, condenados a queimar na fogueira! Este é o mundo de ARKANUN, o novo RPG da Trama Editorial. ARKANUN é um livro completo com regras para construir personagens, realizar combates, usar fetiçaria e escapar dos Inquisidores. Disponível nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

Preço: R$ 10,00 REF. ARKA

REF. SA 2

Preço: R$ 2,80 REF. SA 1

SÓ AVENTURAS

Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!

ASSINALE ABAIXO O QUE DESEJA RECEBER

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX

SÓ AVENTURAS
(ref. SA) 1 ☐ (ref. SA) 2 ☐

Dragão Brasil Especial
(ref. DBF) 1 ☐
(ref. DBE) 2 ☐

Espada da Galáxia
(Ref. ESGA) ☐

Arkanun
(Ref. ARKA) ☐

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA., no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113
CEP 04599-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

VALIDADE ATÉ 31/01/96